

Skills4Life Beleidsdocument voor
maatschappelijke betrokkenheid en
bereik



Skills
4 life



Inhoudsopgave

I. Inleiding	4
A. Achtergrond en context van de nota	4
B. Doel en doelstellingen van de beleidsnota	4
C. Methodologie voor het verzamelen en analyseren van gegevens	4
D. Profiel van de respondenten van de enquête	7
II. Bevordering van de overgang naar een actief leven door middel van gamification en game-based leren.....	11
A. Overzicht van de antwoorden op de effectiviteit van gamification en game-based leren voor het bevorderen van een actief leven.....	11
B. Belangrijke uitdagingen bij de implementatie van gamification en game-based leren-strategieën in het volwassenenonderwijs.....	17
C. Succesvolle voorbeelden van gamification en game-based leren bij het bevorderen van een actief leven in Oostenrijk, Frankrijk, Duitsland, Ierland, Nederland, Polen en Portugal	22
D. Aanbevelingen voor het bevorderen van het gebruik van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs	28
III. Permanente educatie en opleiding op het gebied van onderwijstechnologieën	33
A. Overzicht van de antwoorden op de voordelen van permanente educatie en opleiding in onderwijstechnologieën voor opleiders in het volwassenenonderwijs, gemeenschapsopleiders en maatschappelijk werkers in Oostenrijk, Frankrijk, Duitsland, Ierland, Nederland, Polen en Portugal	33
B. Soorten training die nodig zijn om ervoor te zorgen dat docenten bekwaam zijn in het gebruik van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs.....	39
C. Impact van gamification en game-based leren op de motivatie en betrokkenheid van lerende volwassenen	43
D. Rol van technologie bij het bevorderen van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs.....	49
IV. Game-based leerstrategieën om moeilijk bereikbare geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg te bereiken	54
A. Overzicht van de antwoorden op het potentieel van game-based leerstrategieën om moeilijk bereikbare geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg te bereiken.....	54
B. Succesvolle voorbeelden van game-based leerstrategieën bij het bereiken van moeilijk bereikbare geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg in Oostenrijk, Frankrijk, Duitsland, Ierland, Nederland, Polen en Portugal.....	60



C. Aanbevelingen voor het ontwikkelen van game-based leerstrategieën om moeilijk bereikbare geïstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg te bereiken.	66
V. Potentiële risico's en ethische overwegingen.....	71
A. Overzicht van de antwoorden op de mogelijke risico's en ethische overwegingen bij het gebruik van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs	71
B. Aanbevelingen voor het aanpakken van mogelijke risico's en ethische overwegingen bij het gebruik van gamification en game-based leren in de volwasseneneducatie	77
VI. Conclusie	83

I. Inleiding

A. Achtergrond en context van de nota

Deze Policy Paper maakt deel uit van de **WP4. Skills4Life Betrokkenheid van de gemeenschap en Bereik** met als volgende doelstellingen: het implementeren van een reeks activiteiten om Community Engagement en Bereik te bevorderen; het bevorderen van de ontwikkeling van programma's voor persoonlijke autonomie voor een effectieve overgang van jongvolwassenen in alternatieve zorgomgevingen; het verstrekken van operationele en beleidsaanbevelingen op basis van de analyse van de resultaten van het transnationale project, voor beleidsmakers en beleidsmakers op het gebied van volwasseneneducatie en sociale inclusie.

B. Doel en doelstellingen van de beleidsnota

Het algemene doel van deze beleidsnota is het analyseren van het potentieel van gamification en game-based leren bij het bevorderen van een actief leven onder lerende volwassenen, met een specifieke focus op moeilijk bereikbare geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg.

Het doel van het beleidsdocument is om besluitvormers een uitgebreid overzicht te geven van het huidige landschap van game-based leren in het volwassenenonderwijs, en aanbevelingen te doen voor het bevorderen van een effectief en billijk gebruik van deze benaderingen. Door dit te doen, wil het beleidsdocument bijdragen aan de ontwikkeling van meer inclusief en effectief onderwijsbeleid en -praktijken in Europa, met bijzondere aandacht voor het bereiken van kwetsbare en gemarginaliseerde bevolkingsgroepen in de zeven landen die betrokken zijn bij het Skills4Life-projectconsortium.

C. Methodologie voor het verzamelen en analyseren van gegevens

De methodologie voor het verzamelen en analyseren van gegevens voor dit beleidsdocument omvat de volgende stappen:

Stap 1 - Enquêteontwerp: Kwartaalbemiddeling heeft de enquête ontworpen die een reeks open vragen bevat (Waarom? Hoe? Wat? Hoe?) gericht op besluitvormers en experts uit de zeven Europese landen die bij het project betrokken zijn (Nederland, Frankrijk, Duitsland, Portugal, Ierland, Polen en Oostenrijk).

Stap 2 - Gegevensverzameling: Elk van de zeven partners van de organisatie in het Skills4Life-project heeft de enquête toegepast op 10 besluitvormers en experts uit het eigen land, met als doel 10 respondenten per land (voor een totaal van 70 respondenten per project).

Stap 3 - Gegevensanalyse: Elk van de zeven partners van de organisatie in het Skills4Life-project analyseerde de gegevens die waren verzameld uit de antwoorden op de enquête, vatte de antwoorden samen in het Engels, in het formaat dat vereist is door Quarter Mediation, en bezorgde Quarter Mediation de samenvatting in het Engels voor de hele enquête, gedetailleerd per sectie en per vraag.

Stap 4 - Ontwikkeling van aanbevelingen: Elk van de zeven partners van de organisatie in het Skills4Life-project heeft een reeks aanbevelingen ontwikkeld op basis van de analyse van de antwoorden op de enquête, op basis van beste praktijken en lessen uit bestaande literatuur. De 7 sets van aanbevelingen zijn opgeleverd aan Kwartaalbemiddeling en zijn opgenomen in de Beleidsnota.

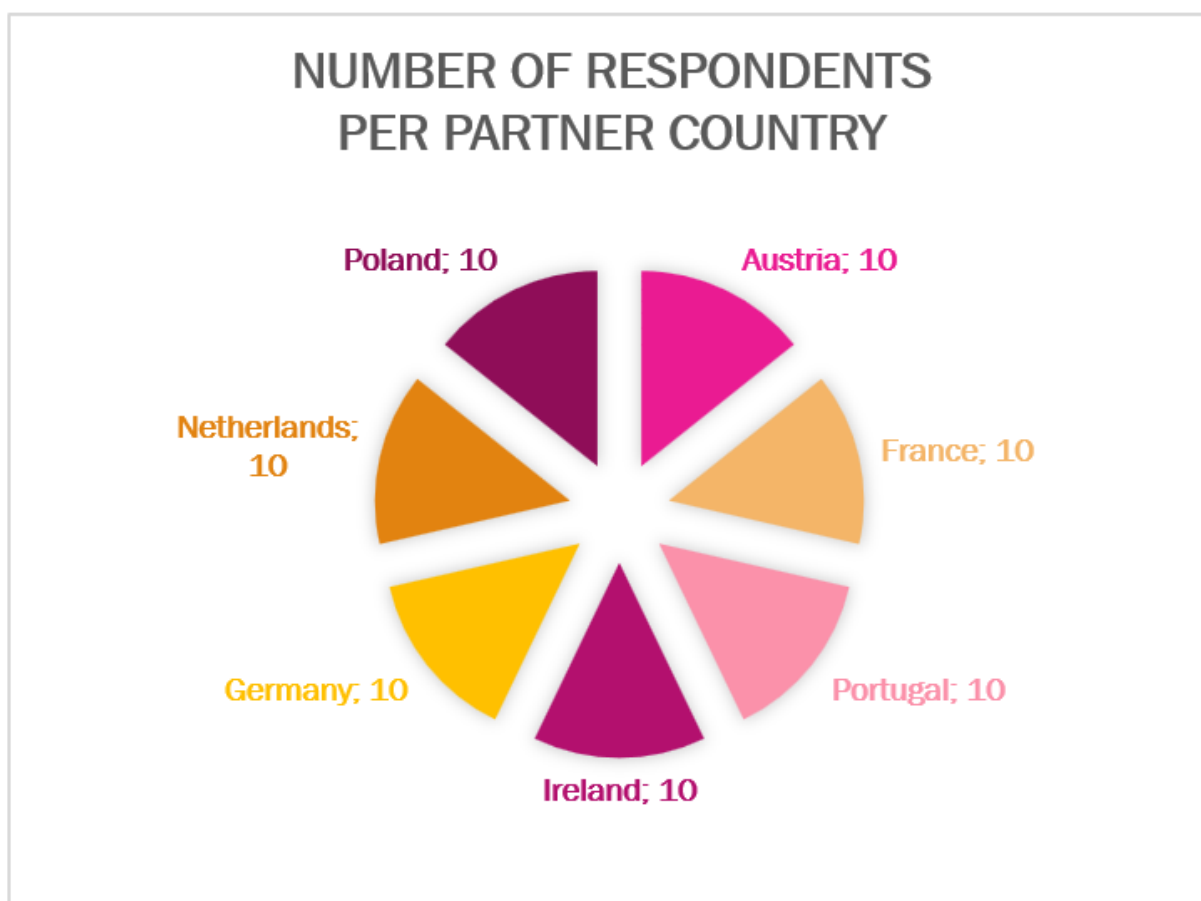
Stap 5 - Conclusie ontwikkeling: Quarter Mediation ontwikkelde een conclusie die de belangrijkste bevindingen uit de analyse en aanbevelingen samenvat, en de potentiële voordelen van gamification en game-based leren schetst bij het bevorderen van een actief leven onder moeilijk bereikbare geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg.

Stap 6 - Toekomstige onderzoeksrichtingen: Elk van de zeven partners van de organisatie in het Skills4Life-project identificeerde potentiële gebieden voor toekomstig onderzoek naar gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs, evenals naar de specifieke populatie van moeilijk te bereiken geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg.

De methodologie voor het verzamelen en analyseren van gegevens voor dit beleidsdocument was rigoureuus en transparant, en het was gebaseerd op de perspectieven van besluitvormers en experts uit de zeven Europese landen die bij het project betrokken waren (Nederland, Frankrijk, Duitsland, Portugal, Ierland, Polen en Oostenrijk).

Land van de respondenten van de enquête en de consortiumpartner waarmee de respondent verwant is:

- MOVEO, Oostenrijk (AU)
- Quarter Mediation, Nederland (NL)
- CBE Sud Luberon Val de Durance, Frankrijk (FR)
- Proportional Message, Portugal (PT)
- Spectrum Research Centre, Ierland (IE)
- Universitaet Paderborn, Duitsland (DE)
- Acumen Training, Polen (PL)



D. Profiel van de respondenten van de enquête

Profile and professional background of respondents



Vraag 1. Wat is jouw rol in de volwasseneneducatie?

AU: Respondenten zijn in verschillende mate bekend met gamification en game-based leren, van zeer vertrouwd tot enigszins vertrouwd. De respondenten hadden verschillende achtergronden: maatschappelijk werkers (30%); jongeren in pleegzorg (20%); vertegenwoordiger van de NGO (30%); Andere belanghebbenden (20%). Maatschappelijk werkers en vertegenwoordigers van NGO's hebben over het algemeen een beter begrip van deze concepten vanwege hun professionele achtergrond. Jongeren uit pleeggezinnen en geadopteerde leerden vaak over deze methoden door hun educatieve ervaringen. Belanghebbenden hebben over het algemeen een academisch of professioneel bewustzijn van gamification en de potentiële voordelen ervan in het onderwijs.

NL: De 10 respondenten uit Nederland vertegenwoordigen de belangrijkste belanghebbenden in lokaal, regionaal en nationaal beleid en besluitvorming, evenals overheidsinstanties die betrokken zijn bij onderwijs- en sociale diensten in Nederland. De groep bestaat uit lokale beleidsmakers (30%), regionale beleidsmakers (30%) en nationale beleidsmakers en overheidsinstanties (40%). De verdeling tussen mannen en vrouwen is evenwichtig met 5 vrouwen en 5 mannen, en de leeftijdscategorie varieert van 38 tot 55 jaar, wat een weerspiegeling is van een mix van mid-career en senior professionals. De achtergronden van de respondenten zijn divers, waaronder sociologie, openbaar bestuur, maatschappelijk werk, economie, gemeenschapsontwikkeling en onderwijsontwerp, en tonen een breed scala aan expertise die essentieel is voor de uitvoering en ondersteuning van het Skills4Life-project. De respondenten vervullen verschillende cruciale rollen in de volwasseneneducatie op verschillende niveaus van bestuur en overheidsinstanties in Nederland. De twee lokale beleidsmakers ontwikkelen en implementeren respectievelijk onderwijsbeleid en coördineren gemeenschapsonderwijsprogramma's. De ene regionale besluitvormer houdt toezicht op regionale onderwijsinitiatieven, terwijl de andere respondent programma's voor jongvolwassenen beheert. Twee nationale beleidsmakers formuleren nationale strategieën en zorgen voor de kwaliteit van de programma's in de volwasseneneducatie. De vertegenwoordigers van de overheid beheren programma's voor sociale dienstverlening, waaronder volwasseneneducatie. Daarnaast staat een respondent aan het hoofd van een regionaal arbeidsbureau en geeft een andere leiding aan lokale diensten voor arbeidsbemiddeling voor jongeren, beide gericht op beroepsopleiding en permanente professionele ontwikkeling voor volwassenen.

FR: De 10 respondenten waren opvoeders en opleiders.

PT: Alle deelnemers waren opvoeders in volwassenen met ervaring met verschillende onderwijsmethoden, waaronder gamification en het gebruik van games als leermiddel. Acht van de respondenten waren opvoeders van volwassenen in het sociale veld en twee in het artistieke veld. Alle deelnemers aan dit onderzoek hebben ervaring met verschillende onderwijsmethoden, waaronder gamification en het gebruik van games als leermiddel.

IE: 70% van de ondervraagde deelnemers was direct betrokken bij het volwassenenonderwijs, hetzij als opvoeders in beroepsonderwijs en -opleiding, hetzij als leraren in het secundair onderwijs die buitenschoolse lessen voor volwassenen geven, hetzij als ontwikkelaar van cursusinhoud voor leermiddelen voor volwassenen. De overige 30% was betrokken bij sociale zorg via overheidsinstanties.

DE: De rol van de deelnemers in de volwasseneneducatie loopt sterk uiteen. Ze dienen als redacteurs van leerboeken, universitair docenten, communicatietrainers en docenten van taalcurssussen. Ze ontwerpen en coördineren cursussen en seminars, vaak gespecialiseerd in gebieden als teamtraining, ambachtelijke vaardigheden, persoonlijke ontwikkeling en duurzaamheid. Hun verantwoordelijkheden omvatten het plannen, leiden en verbeteren van educatieve programma's, met rollen als mentorschap, instructie en het beheren van onderwijsaanbod.

PL: 80% van de ondervraagde deelnemers was rechtstreeks betrokken bij de volwasseneneducatie (leerkrachten, leden van verenigingen in de tak van onderwijs en opleiding, opleiders van particuliere bedrijven). De overige 20% was betrokken bij opleiding en begeleiding.

Vraag 2. Hoe bekend ben je met gamification en game-based leren?

AU: De meeste respondenten hebben op de een of andere manier gamification of game-based leren-strategieën gebruikt of geïmplementeerd. Maatschappelijk werkers en vertegenwoordigers van NGO's integreren deze methoden vaak in hun programma's om de betrokkenheid en leerresultaten te verbeteren. Jongeren uit pleegzorg en geadopteerde hebben deze strategieën vaak ervaren als onderdeel van hun opleiding. Belanghebbenden hebben de implementatie van deze strategieën in verschillende onderwijsomgevingen ondersteund of waargenomen, van redelijk vertrouwd tot zeer vertrouwd en zeer vertrouwd.

NL: De mate van vertrouwdheid met gamification en game-based leren onder de respondenten varieert. Individuen van waaruit een hoge vertrouwdheid wordt getoond die innovatieve onderwijsmethoden promoot, één actief onderwijstechnologieën op nationaal niveau ondersteunt en twee andere met succes gamification in hun respectieve programma's hebben geïntegreerd. Andere respondenten pleiten voor game-based leren in het volwassenenonderwijs op nationaal niveau. Matige vertrouwdheid wordt opgemerkt bij twee van de respondenten, die zich bewust zijn van het potentieel ervan maar beperkte praktijkervaring hebben, en één andere deelnemer aan de enquête, die de voordelen ervan begrijpt maar er slechts beperkt direct gebruik van maakt. Ten slotte heeft één respondent game-based leren geïmplementeerd in beroepsopleidingsprogramma's met positieve resultaten, en een andere onderzoekt de integratie ervan in de werkgelegenheidstraining voor jongeren.

FR: Sommige respondenten waren voorstander van deze methoden en gebruikten ze al dagelijks, terwijl anderen ze kenden, maar ze niet noodzakelijkerwijs gebruikten.

PT: Alle respondenten waren bekend met het concept van gamification en gebruikten deze pedagogische methode om hun lessen te innoveren en het leren van kennis op een meer didactische manier te stimuleren.

IE: 60% van de respondenten gaf aan een zeer basaal niveau van vertrouwdheid te hebben met gamification en game-based leren. 10% was helemaal niet bekend met het concept. De overige 30% was redelijk bekend en had gamification en game-based leren in hun professionele context toegepast. Ondanks dit niveau van vertrouwdheid uitten sommigen in de groep van 30% echter nog steeds bedenkingen bij de logistiek van hoe deze concepten daadwerkelijk in de praktijk kunnen worden gebracht; voornamelijk vanuit technisch oogpunt.

DE: Uit de antwoorden blijkt dat de mate van vertrouwdheid met gamification en game-based leren verschilt. Sommige professionals nemen actief speelse elementen, zoals scoreborden, badges en rollenspellen, op in hun cursussen om het leren te verbeteren, met name op het gebied van communicatie- en taaltraining. Anderen hebben ervaring met het breed gebruiken van games in hun lessen, maar missen diepgaande kennis van gamification. Enkelen zijn bekend met het concept, maar passen het zelden toe, vooral op gebieden als handwerk cursussen. Over het algemeen gebruiken sommige docenten gamification om leerlingen te motiveren en te betrekken, terwijl anderen minder bekend zijn met de principes en toepassingen ervan.

PL: 80% van de respondenten werd erkend met gamification en gebruikte deze pedagogische methode om hun lessen te innoveren en het leren van kennis op een meer interactieve manier te stimuleren.

II. Bevordering van de overgang naar een actief leven door middel van gamification en game-based leren

A. Overzicht van de antwoorden op de effectiviteit van gamification en game-based leren voor het bevorderen van een actief leven

Vraag 3. Wat zijn de belangrijkste uitdagingen bij het implementeren van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs?

AU: Respondenten zijn van mening dat gamification en game-based leren volwasseneneducatie aanzienlijk kunnen verbeteren door de betrokkenheid, motivatie en retentie te vergroten. Deze strategieën kunnen leren interactiever en leuker maken, waardoor de onderwijsresultaten verbeteren. Ze vergemakkelijken ook de ontwikkeling van kritisch denken, probleemoplossing en digitale geletterdheid. Bovendien kan gamification gepersonaliseerde leerervaringen en onmiddellijke feedback bieden, die waardevol zijn voor volwassen leerlingen. De belangrijkste uitdagingen zijn: gebrek aan middelen en opleiding voor opvoeders; betrokkenheid en relevantie voor alle lerenden; verzet van traditionele opvoeders en instellingen; technische problemen met platforms; beperkingen van het beleid en het curriculum; het meten van effectiviteit.

NL: De belangrijkste uitdagingen bij de implementatie van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs zijn budgettaire beperkingen, aangezien veel programma's beperkte financiering hebben voor nieuwe technologieën en innovatieve benaderingen (50%). Er is ook weerstand tegen verandering van traditionele opvoeders en instellingen, waardoor het moeilijk is om nieuwe methoden te integreren (20%). Technische barrières, zoals een gebrek aan de nodige infrastructuur en digitale geletterdheid bij leerkrachten en lerenden, vormen aanzienlijke belemmeringen (20 %). Bovendien maakt 10% zich zorgen over de schaalbaarheid en duurzaamheid van deze initiatieven, evenals de noodzaak van substantiële initiële investeringen in het opleiden van docenten om gamification en game-based leermiddelen effectief te gebruiken.

FR: Een van de grootste uitdagingen van gamification is het creëren van inhoud die is aangepast aan de mensen, een inhoud die hen kan interesseren en aan hun behoeften kan voldoen. Het is ook om een aantrekkelijke interface te maken die gemakkelijk te gebruiken en intuïtief kan zijn. De moeilijkheidsgraad moet worden aangepast om de leerlingen niet te frustreren, vooruitgang te boeken met de tijd om ze niet te vervelen. Het doel om mensen kennis en vaardigheden bij te brengen mag niet worden vergeten en niet in een spel vervallen dat je alleen maar speelt en niet leert. De doelen van de les moeten worden bepaald om efficiënte gamification te hebben.

PT: In het geval van volwasseneneducatie wordt het gebruik van de gamification-methode iets complexer in vergelijking met het gebruik ervan in klassen voor een jonger publiek. Ten eerste is de huidige generatie volwassenen erg ongelijk op het gebied van digitale geletterdheid.

Gamification kan leiden tot een discrepantie in het leren, waarbij studenten met een beter vermogen om nieuwe technologieën te gebruiken, een gunstigere leerervaring hebben, en studenten met een slechte technologische kennis een barrière ondervinden bij het verkrijgen van toegang. Ten tweede onthulden de opvoeders dat het gebruik van games vaak kan worden gezien als een "kinderachtig" educatief voorstel, waarbij volwassenen die gewend zijn aan een meer traditionele opvoeding het vertrouwen verliezen in de inhoud die via het spel moet worden geleerd. Bovendien is het soms moeilijk om een spelontwerp te maken dat erin slaagt zowel aantrekkelijk als geloofwaardig te zijn. Tot slot werden de kosten die gepaard gaan met gamification benoemd. Opleidingscentra en instellingen voor volwasseneneducatie hebben vaak niet de middelen om deze onderwijsmethode te gebruiken, vanwege een gebrek aan financiering.

IE: De belangrijkste uitdagingen bij het implementeren van gamification en game-based leren waren volgens de ondervraagden de volgende:

- Moeite met de doelgroep, aangezien gamification als te jeugdig kan worden ervaren voor een volwassen publiek (20% van de respondenten)
- De bereidheid van zowel docenten als lerenden om de nodige tools te gebruiken (50% van de respondenten)
- Belang behouden (20% van de respondenten)
- Het inkopen van gebruiksvriendelijke en betaalbare technologie om te gebruiken (10% van de respondenten)

DE: De belangrijkste uitdagingen bij de implementatie van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs zijn onder meer het aanpassen van de inhoud aan volwassen lerenden en ervoor zorgen dat de primaire focus op educatieve doelen blijft in plaats van op het spel zelf. Technische kwesties, zoals de behoefte aan geschikte apparatuur en functionerende technologie, zijn belangrijke obstakels. Bovendien kunnen volwassenen zich in eerste instantie verlegen of terughoudend voelen om deel te nemen aan games. Een goede voorbereiding en naadloze integratie van digitale media zijn cruciaal. Andere uitdagingen zijn onder meer zorgen over gegevensprivacy, budgetbeperkingen en de noodzaak voor docenten om zich vertrouwd te maken met gamification-principes. Ten slotte kan het moeilijk zijn om spelelementen effectief te verbinden met formele leeromgevingen.

PL: De belangrijkste uitdagingen bij het implementeren van gamification en game-based leren waren volgens de ondervraagden de volgende:

- Volwassenen hebben verschillende interesses en achtergronden, waardoor het moeilijk is om games te ontwerpen die iedereen aanspreken. Volwassenen kunnen de waarde en ernst van gamified leren in twijfel trekken en het als minder professioneel of relevant beschouwen.
- Niet alle volwassenen hebben gelijke toegang tot technologie of internet, wat de deelname kan beperken. Sommige volwassenen beschikken mogelijk niet over de

nodige technologische vaardigheden om effectief om te gaan met gamified leerplatforms.

- Het ontwerpen van effectieve educatieve games die voldoen aan leerdoelen en tegelijkertijd boeiend zijn, kan complex en arbeidsintensief zijn. Het kan een uitdaging zijn om de effectiviteit van gamified leren te beoordelen en ervoor te zorgen dat het voldoet aan onderwijsnormen en leerresultaten.
- Games moeten worden afgestemd op de specifieke leerbehoeften en niveaus van volwassen lerenden, wat veel maatwerk vereist.
- Het geven van tijdige en zinvolle feedback binnen de context van een game kan moeilijk te implementeren zijn.

Vraag 4. Hoe effectief zijn gamification en game-based leerstrategieën volgens jou bij het bevorderen van een actief leven?

AU: De belangrijkste geïdentificeerde uitdagingen zijn onder meer beperkte toegang tot technologie, gebrek aan digitale geletterdheid en onvoldoende training voor docenten. Kosten- en middelenbeperkingen zijn ook belangrijke belemmeringen. Sommige respondenten wezen op de moeilijkheid om gamified inhoud af te stemmen op onderwijsdoelen en de weerstand tegen verandering bij docenten en instellingen. Technische problemen en het behouden van betrokkenheid in de loop van de tijd werden ook genoemd als potentiële uitdagingen. Deze strategieën worden door 3 mensen als zeer effectief beschouwd, door 5 respondenten als zeer effectief en door 2 mensen als effectief.

NL: De respondenten zijn over het algemeen van mening dat gamification en game-based leerstrategieën effectief zijn bij het bevorderen van een actief leven (90%). Van dit percentage benadrukt 60% dat deze methoden de betrokkenheid en motivatie van leerlingen aanzienlijk kunnen vergroten door onderwijsactiviteiten interactiever en leuker te maken. 30% verklaarde dat deze strategieën bijzonder gunstig zijn bij het bereiken van moeilijk bereikbare en gemarginaliseerde groepen, zoals geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en mensen in alternatieve zorg, door een boeiende en ondersteunende leeromgeving te bieden. De overige 10% gaf echter aan dat de effectiviteit kan variëren, afhankelijk van de kwaliteit van de uitvoering en de context waarin deze strategieën worden gebruikt.

FR: Het is echt effectief omdat het je in staat stelt om spelenderwijs te leren, dus het is niet als een taak die je moet doen. De diversiteit van games staat gelijk aan het aantal manieren om te leren, elke persoon kan profiteren van de beste leermechanismen. Het spel moet worden gebruikt volgens specifieke criteria en vergezeld gaan van lessen, zodat leerlingen begrijpen wat ze eruit halen.

PT: De meerderheid van de deelnemers (9 van de 10) was het ermee eens dat gamification en game-based leerstrategieën bij het bevorderen van een actief leven effectief zijn, de rest verklaarde dat ze het niet effectief vonden, omdat ze van mening zijn dat lage digitale

geletterdheid en weerstand tegen participatie, vooral in het geval van volwassen studenten, zeer opmerkelijke obstakels zouden zijn.

IE: 80% van de ondervraagden gaf aan te geloven dat gamification en game-based leerstrategieën effectief zouden zijn bij het bevorderen van een actief leven. Van de overige 20% gaf 10% toe dat ze niet zeker waren van de mogelijke werkzaamheid van deze leer methode, omdat ze er niet bekend mee waren, terwijl de andere 10% suggereerde dat de effectiviteit volledig afhing van het individu dat met de materialen omging. Namelijk dat de resultaten sterk scheef zouden trekken per leerling.

DE: De meeste respondenten zijn van mening dat gamification en game-based leren zeer effectief zijn bij het bevorderen van een actief leven, omdat ze onconventionele en motiverende manieren bieden om leerlingen te betrekken. Deze strategieën kunnen deelnemers activeren door het leren dynamischer en authentieker te maken. Terwijl sommigen een sterk verband zien tussen deze methoden en een grotere betrokkenheid van de deelnemers, benadrukken anderen het belang van het relateren van de spelelementen aan situaties uit het echte leven. Een paar respondenten merkten op dat deze strategieën mogelijk niet goed passen in hun specifieke cursussen of uitte onzekerheid over hun effectiviteit, waarbij ze benadrukten dat het doel niet alleen plezier is, maar ook zinvolle activering. Over het algemeen worden gamification en game-based leren gezien als gunstig voor het bevorderen van een actieve levensstijl, op voorwaarde dat ze goed geïntegreerd zijn en relevant zijn voor de ervaringen van de lerenden.

PL: 70% van de ondervraagden gaf aan te geloven dat gamification en game-based leerstrategieën effectief zouden zijn bij het bevorderen van een actieve levensstijl. Van de overige 30% gaf 10% toe dat ze niet zeker waren van de mogelijke werkzaamheid van deze leer methode, omdat ze er niet bekend mee waren, terwijl de andere 15% suggereerde dat de effectiviteit volledig afhing van het individu dat met de materialen omging.

[Vraag 5. Wat zijn enkele van de voordelen van het gebruik van gamification en game-based leren bij het bevorderen van een actief leven?](#)

AU: De meerderheid van de respondenten benadrukte een aantal belangrijke voordelen. 5 mensen benadrukten dat gamification en game-based leren de betrokkenheid en motivatie van leerlingen vergroten. 3 mensen zeiden dat deze methoden leren leuk en minder stressvol maken, waardoor ze helpen bij het vasthouden van informatie. 2 respondenten merkten de ontwikkeling op van cruciale vaardigheden zoals probleemoplossing, besluitvorming en creativiteit. Daarnaast benadrukten 2 mensen de gestructureerde maar flexibele benadering van leren die deze methoden bieden, waarbij continue verbetering wordt ondersteund door onmiddellijke feedback. Over het algemeen onderstreepten de respondenten de positieve impact van gamification en game-based leren op de participatie van leerlingen, de

ontwikkeling van vaardigheden en de algehele onderwijservaring, en pleitten ze sterk voor hun integratie in het bevorderen van een actief en verrijkt leven.

NL: De meerderheid van de respondenten (80%) was het ermee eens dat de voordelen van het gebruik van gamification en game-based leren bij het bevorderen van een actief leven onder meer een grotere betrokkenheid en motivatie van de leerling zijn, omdat deze strategieën het leren interactiever en leuker maken. Ze helpen bij het ontwikkelen van kritisch denken en probleemoplossende vaardigheden door praktische en meeslepende leerervaringen te bieden. Deze methoden bevorderen ook de samenwerking en sociale interactie tussen leerlingen, wat cruciaal is voor gemeenschapsvorming en sociale integratie. Bovendien is de overige 20% van mening dat gamification onmiddellijke feedback en een gevoel van voldoening kan geven, waardoor continu leren en persoonlijke groei worden aangemoedigd. Voor opvoeders en maatschappelijk werkers kunnen deze tools innovatieve manieren bieden om inhoud te leveren en de voortgang van de leerling effectief te beoordelen.

FR: Er zijn verschillende voordelen van gamification. Het maakt dynamisch en interactief lesgeven mogelijk. De leerling is meer betrokken bij het leren. De persoon is actief en leest niet alleen handleidingen op een passieve manier. De beloning aan het einde en de uitdagingen stimuleren ook de persoon, waardoor hun betrokkenheid toeneemt. Het leren is efficiënt terwijl het progressief is (soms is het mogelijk om terug te keren naar eerdere niveaus om te herzien of te begrijpen wat niet werd begrepen). Vanuit het oogpunt van de opvoeders hebben ze een nauwkeurige indicatie van het begripsniveau van de leerlingen en zien ze wat ze correct hebben geantwoord. Het verandert de manier van lesgeven, wijzigt de ondersteuning naar iets dat meer pakkend/gedenkwaardig is. Het kan nieuwe methoden van onthouden creëren die aan iedereen zijn aangepast. Over het algemeen is het een efficiënte en aangepaste manier van lesgeven, waar jongeren naar op zoek zijn en gewend zijn om snel informatie te ontvangen.

PT: Er zijn verschillende voordelen van het gebruik van gamification en game-based leren die helpen om een actief leven te bevorderen. Motivatie was het meest in het oog springende voordeel. De ontwikkeling van de sociale sfeer van individuen, omdat het de communicatie tussen speldeelnemers stimuleert. Zelfrealisatie en zelfrespect, wanneer de uitdagingen die door de spellen worden voorgesteld, worden bereikt. Het langdurig leren en het behouden van kennis. Vermindert stress en stimuleert de creativiteit.

IE: 60% van de deelnemers aan de enquête maakte gebruik van termen als 'interactief', 'boeiend', 'stimulerend', of benadrukte anderszins het vermogen van gamification en game-based leren om een actief leven te bevorderen op een manier die boeiender was dan traditionele onderwijsmodellen. 10% merkte op dat ze onzeker blijven, omdat ze deze concepten nooit in hun beroepspraktijk hebben toegepast. De laatste 30% richtte zich op het vermogen van gamification en game-based leren om complexe, serieuze onderwerpen te destilleren tot een gemakkelijker verteerbaar formaat.

DE: Gamification en game-based leren bieden verschillende voordelen bij het bevorderen van een actief leven. Ze verhogen de motivatie aanzienlijk door leerlingen in staat te stellen punten en beloningen te behalen, waardoor het leerproces dynamischer en interactiever wordt. Deze methoden vergroten de betrokkenheid, autonomie en tevredenheid van de leerling en creëren een positieve en open leersfeer. Ze zorgen ook voor een betere retentie en begrip door middel van repetitieve en diepgaande leermogelijkheden. Bovendien moedigen games sociale interactie, samenwerking en toepassing in het echte leven aan door middel van rollenspellen en simulaties. Over het algemeen leiden de verhoogde motivatie en tevredenheid van deze benaderingen tot betere leerresultaten en een sterker gemeenschapsgevoel onder de deelnemers.

PL: 80% van de deelnemers aan de enquête gaf aan dat het interactief en boeiend is. Gamification en game-based leren kunnen de motivatie, betrokkenheid en participatie vergroten, waardoor leren leuker en interactiever wordt. Deze methoden kunnen een gevoel van prestatie bevorderen door middel van beloningen en uitdagingen, gezonde competitie aanmoedigen en realtime feedback geven, die allemaal een actieve levensstijl kunnen bevorderen.

B. Belangrijke uitdagingen bij de implementatie van gamification en game-based leren-strategieën in het volwassenenonderwijs

Vraag 6. Wat zijn de belangrijkste uitdagingen bij het implementeren van gamification en game-based leren-strategieën in het volwassenenonderwijs?

AU: De respondenten identificeerden verschillende gemeenschappelijke uitdagingen. De helft van de mensen benadrukte problemen met betrekking tot technische infrastructuur en middelen, waaronder toegang tot technologie en technische problemen die het leerproces verstoren. Een ander belangrijk punt van zorg was de weerstand van opvoeders die niet bekend waren met deze methoden en de noodzaak van uitgebreide training om dit aan te pakken. De respondenten merkten ook uitdagingen op in verband met het aanpassen van games aan verschillende onderwijsbehoeften en het waarborgen van consistente betrokkenheid van alle leerlingen. Ze benadrukten de hoge initiële kosten en tijd die nodig zijn voor ontwikkeling, samen met zorgen over gegevensprivacy en beveiliging in online games. Bovendien noemden de respondenten moeilijkheden bij het integreren van gamified benaderingen met traditionele onderwijsmethoden en het evalueren van de effectiviteit van deze innovatieve leerstrategieën. Over het algemeen onderstrepen de antwoorden de veelzijdige uitdagingen die gepaard gaan met de implementatie van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs, variërend van technische en logistieke kwesties tot educatieve en pedagogische problemen. Deze uitdagingen benadrukken de noodzaak van robuuste planning, voldoende middelen, training van docenten en zorgvuldige afstemming van spelmechanica op educatieve doelen om deze strategieën met succes te integreren in leeromgevingen voor volwassenen.

NL: De belangrijkste uitdagingen bij de implementatie van gamification en game-based leren-strategieën in het volwassenenonderwijs zijn onder meer financiële beperkingen, aangezien het vaak moeilijk is om voldoende financiering voor deze initiatieven te verkrijgen (30%). Weerstand van traditionele opvoeders die sceptisch staan tegenover nieuwe onderwijsmethoden vormt een belangrijke barrière. Er zijn ook technische uitdagingen, zoals het gebrek aan de nodige technologische infrastructuur (20 %) en verschillende niveaus van digitale geletterdheid bij zowel docenten als lerenden (20 %). Het waarborgen van de schaalbaarheid en duurzaamheid van gamification-projecten is een ander punt van zorg (10%), evenals de behoefte aan uitgebreide training voor docenten om deze strategieën effectief te implementeren (10%). Daarnaast is er een uitdaging om gamification-methoden af te stemmen op curriculumstandaarden en leerdoelen om ervoor te zorgen dat ze voldoen aan de onderwijsdoelen (10%).

FR: De belangrijkste uitdagingen bij de implementatie van gamification en game-based leren-strategieën in het volwassenenonderwijs zijn:

- Leerlingen aantrekken en ervoor zorgen dat ze blijven leren;
- Laat volwassenen begrijpen dat spelen niet vernederend is;

- De noodzaak om over de juiste apparatuur, tijd en ruimte te beschikken om onder de juiste omstandigheden te spelen;
- Het definiëren van de vaardigheden en kennis die door het spel worden opgedaan, zodat het spel niet in een vacuüm wordt gespeeld, zonder dat het einde in zicht is.

PT: Een van de grootste uitdagingen waarmee opleiders in het volwassenenonderwijs te maken kregen tijdens de implementatie van gamification en game-based leerstrategieën, was het gebrek aan training om deze dynamiek adequaat te presenteren aan een volwassen publiek wanneer ze niet gemotiveerd zijn om te leren. Ten tweede was er een gebrek aan steun voor nieuwe leermiddelen voor volwasseneneducatie. Ten derde werd gewezen op de moeilijkheid om de traditioneel onderwezen inhoud aan te passen aan deze nieuwe pedagogische methode. Er zou training nodig zijn voor opvoeders om hun eigen spellen te kunnen maken, aangepast aan de realiteit van elke klas/leerling. Het is belangrijk om de spellen aan te passen aan de behoeften van elke leerling; Vaak zijn de gratis spellen breedspectrum en moeten ze worden aangepast door de opvoeders.

IE: 70% van de ondervraagde deelnemers suggereerde dat de belangrijkste uitdaging bij de implementatie van gamification en game-based leren lag in het betrekken van zowel docenten als de volwassen lerenden zelf, grotendeels vanwege de vertrouwdheid met traditionele onderwijsmodellen en de daarmee gepaard gaande weerstand tegen verandering. Nog eens 20% uitte logistieke zorgen, meestal verbonden met infrastructuur en technologie, terwijl de overige 10% de uitdaging beschreef om het eigen publiek te begrijpen en de middelen dienovereenkomstig te gamificeren; Namelijk omdat het als gemakkelijk werd ervaren om onbedoeld een serieus onderwerp "lichtvaardig" te maken.

DE: De belangrijkste uitdagingen bij het implementeren van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs zijn het ontwikkelen van games die geschikt zijn voor volwassen lerenden, het maken van passende afbeeldingen en het effectief beheren van tijd. Games kunnen afleidend en tijdrovend zijn, dus het is van cruciaal belang om een duidelijke applicatiefocus te behouden. Technologische barrières vormen ook aanzienlijke uitdagingen, aangezien niet alle lerende volwassenen bekend zijn met of toegang hebben tot moderne leertechnologieën. Bovendien zijn de voorbereiding en follow-up van games, samen met het betrekken van deelnemers, veeleisende taken. Ten slotte kan het moeilijk zijn om opvoeders te overtuigen om deze methoden toe te passen.

PL: De deelnemers identificeerden een aantal belangrijke uitdagingen bij het implementeren van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs. Deze omvatten uiteenlopende interesses onder volwassenen, toegang tot en vaardigheid met technologie en de complexiteit van het ontwerpen van effectieve games. Tijdsdruk als gevolg van drukke schema's, moeilijkheden bij het beoordelen van leerresultaten, hoge ontwikkelingskosten en weerstand tegen niet-traditionele methoden werden ook opgemerkt.

Vraag 7. Welke soorten ondersteuning zijn nodig om te zorgen voor een succesvolle implementatie van gamification en game-based leren-strategieën in het volwassenenonderwijs?

AU: De respondenten hebben verschillende belangrijke vormen van ondersteuning geïdentificeerd om een succesvolle implementatie te vergemakkelijken. Ze benadrukten het belang van uitgebreide training voor docenten, technische ondersteuning en toegang tot hoogwaardige bronnen en tools. Een ander belangrijk punt van zorg, dat door de respondenten werd benadrukt, was de behoefte aan betrouwbare technologie en internettoegang, samen met ondersteuning van docenten die de principes van gamification begrijpen. De respondenten wezen ook op het belang van financiering voor ontwikkeling en implementatie, evenals continue professionele ontwikkelingsmogelijkheden voor docenten. Ze legden de nadruk op samenwerkingsplatforms voor het delen van best practices, mentoring en begeleiding van ervaren gebruikers, en partnerschappen met technologiebedrijven en onderwijsinstellingen. Over het algemeen onderstrepen de antwoorden de veelzijdige ondersteuning die nodig is om gamification en game-based leren met succes te implementeren in het volwassenenonderwijs, variërend van technische en financiële middelen tot beleidsondersteuning, professionele ontwikkeling en samenwerkingsnetwerken. Deze inzichten benadrukken de noodzaak van een holistische benadering van ondersteuning die zowel gericht is op infrastructuur als capaciteitsopbouw onder docenten om deze innovatieve leerstrategieën effectief te integreren in instellingen voor volwasseneneducatie.

NL: Om de succesvolle implementatie van gamification en game-based leren-strategieën in het volwassenenonderwijs te garanderen, zijn verschillende soorten ondersteuning nodig. Financiële steun is cruciaal, met inbegrip van financiering voor technologische infrastructuur en middelen (40%). Professionele ontwikkelings- en trainingsprogramma's voor docenten zijn essentieel om hen uit te rusten met de vaardigheden en kennis die nodig zijn om gamification effectief te gebruiken (20%). Institutionele steun van onderwijsautoriteiten en beleidsmakers is belangrijk om een cultuur van innovatie te bevorderen en weerstand tegen verandering te verminderen (10%). Er is ook technische ondersteuning nodig, met inbegrip van toegang tot hoogwaardige digitale instrumenten en platforms (10%). Bovendien moet er voortdurend onderzoek en evaluatie plaatsvinden om de effectiviteit van deze strategieën te beoordelen en de nodige aanpassingen aan te brengen (10%). Samenwerking en kennisdeling tussen docenten, beleidsmakers en technologieleveranciers kunnen de succesvolle implementatie van gamification en game-based leren verder bevorderen (10%).

FR: De steun is nodig voor:

- De structuur van de financiering (financiële steun);
- Een digitaal team/IT om het spel te maken/ontwikkelen als het online is en om de problemen en bugs in het spel te wissen (informatica-ondersteuning);
- Een pedagogisch team om de leerlingen te helpen en ook feedback te geven over wat er moet worden aangepast, het helpt om de gamification (pedagogische ondersteuning) te verbeteren;

- De structuren die de spellen zullen gebruiken omdat ze meer geneigd zullen zijn om het gebruik ervan te ontwikkelen en hun best zullen doen om het te laten werken (publieke steun).

PT: De basis voor het waarborgen van de succesvolle implementatie van gamification en game-based leren-strategieën is het garanderen van toegang tot een infrastructuur met computers, internettoegang en gamification-software. Bijgevolg zijn er financiële middelen nodig om de bovengenoemde materialen te garanderen en om opvoeders op te leiden zodat ze over de nodige vaardigheden beschikken om met gamified content te werken en hun eigen content te creëren, aangepast aan de te onderwijzen realiteit. Deelnemers noemden ook het belang van een technisch team dat beschikbaar is om te helpen met technische problemen buiten de controle van de docenten. Ten slotte is het noodzakelijk om de noodzakelijke institutionele ondersteuning te vermelden, namelijk scholen en instellingen moeten beleid opstellen om gamification te bevorderen en deze pedagogische methode democratischer en transversaler te maken voor alle opvoeders.

IE: Om de succesvolle implementatie van gamification en game-based leren-strategieën in het volwassenenonderwijs te garanderen, benadrukten de deelnemers verschillende belangrijke soorten ondersteuning die nodig zijn. 40% benadrukte het belang van een uitgebreide opleiding voor opvoeders, zodat zij goed toegerust zijn om deze strategieën effectief te gebruiken. Nog eens 30% noemde de noodzaak van een intuïtief spelontwerp dat de behoefte aan uitgebreide instructie minimaliseert, waardoor leerlingen de inhoud moeiteloos kunnen begrijpen en ermee kunnen omgaan. 20% wees op de behoefte aan gespecialiseerde apparatuur en software, samen met toegankelijkheidsfuncties zoals alternatieve tekst- en schermleesmogelijkheden. Daarnaast benadrukte 10% de waarde van regelmatige feedbacksessies om gamificationstrategieën af te stemmen op de voorkeuren van volwassen lerenden, en riep op tot capaciteitsopbouw onder professionals en het aanbieden van hoogwaardige, boeiende bronnen die inspelen op verschillende leerstijlen.

DE: Voor een succesvolle implementatie van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs zijn verschillende soorten ondersteuning nodig. IT-specialisten zijn nodig om een vlotte technische werking te garanderen. Docenten moeten begeleiding, feedback en duidelijke doelstellingen bieden om leerlingen te helpen bij het navigeren door de game-gebaseerde omgeving. Er moet rekening worden gehouden met culturele contexten en taalspecifieke kenmerken, vooral bij het leren van talen. Continue ondersteuning door leiderschap en collegiale hulp is essentieel. Systematische focus op individuele en collectieve leerprocessen, samen met het verduidelijken van het doel van gamification, kan de effectiviteit vergroten. Het introduceren van feedbacksystemen en een goede training voor docenten over het integreren van games in cursussen zijn ook cruciaal. Voor meer op theorie gebaseerde cursussen kunnen discussie en reflectie nuttig zijn, terwijl praktische cursussen verschillende benaderingen kunnen vereisen.



PL: Volgens de deelnemers vereist een succesvolle implementatie van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs robuuste technische ondersteuning, inclusief toegang tot de nodige technologie en training voor zowel docenten als lerenden. Financiële investeringen voor het ontwikkelen van hoogwaardige inhoud, doorlopend onderhoud en updates zijn essentieel. Daarnaast zijn institutionele steun om deze methoden in het curriculum te integreren en professionele ontwikkelingsmogelijkheden voor docenten om deze strategieën te leren en toe te passen cruciaal.

C. Succesvolle voorbeelden van gamification en game-based leren bij het bevorderen van een actief leven in Oostenrijk, Frankrijk, Duitsland, Ierland, Nederland, Polen en Portugal

Vraag 8. Wat zijn de meest succesvolle voorbeelden van gamification en game-based leren bij het bevorderen van een actief leven in uw land?

AU: De respondenten belichtten verschillende impactvolle voorbeelden. Ze noemden programma's die gebruik maken van virtual reality en gamified benaderingen om levensvaardigheden en financiële geletterdheid aan te leren, die een aanzienlijke betrokkenheid en verbetering onder de deelnemers hebben laten zien. Sommigen noemden apps en online platforms die dagelijkse taken, het zoeken naar werk en carrièreplanning gamificeren, wat bijdraagt aan een betere organisatie, motivatie en ontwikkeling van vaardigheden. De respondenten merkten ook succesvolle projecten op waarin game-based leren wordt geïntegreerd in taalonderwijs, beroepsopleiding, codering en workshops over digitale vaardigheden, die allemaal populair en effectief zijn gebleken bij het verbeteren van de vaardigheid en participatie. Daarnaast benadrukten ze initiatieven die gamification gebruiken om gezondheidsvoorlichting, emotionele regulatie, ondersteuning van geestelijke gezondheid, sociale vaardigheden, conflictoplossing en milieueducatie te bevorderen, die allemaal een positieve invloed hebben gehad op het gedrag en het bewustzijn van de deelnemers. Over het algemeen illustreren deze voorbeelden diverse toepassingen van gamification en game-based leerstrategieën in verschillende domeinen bij het bevorderen van een actieve en verrijkte levensstijl. Ze laten zien hoe innovatieve benaderingen lerenden effectief kunnen betrekken, het verwerven van vaardigheden kunnen verbeteren en positieve gedragsveranderingen kunnen bevorderen in verschillende aspecten van persoonlijke en professionele ontwikkeling.

NL: Enkele van de meest succesvolle voorbeelden van gamification en game-based leren bij het bevorderen van een actief leven in Nederland zijn het "CodeSkillz"-programma, dat codeeronderwijs gamificeert om jonge volwassenen te betrekken en hun digitale vaardigheden te verbeteren. Een ander voorbeeld is het "Career Quest"-initiatief dat gamification gebruikt om werkzoekenden te helpen bij het navigeren door carrièremogelijkheden en het ontwikkelen van vaardigheden om klaar te zijn voor een baan. Bovendien maakt het "Fit for Life"-programma gebruik van op games gebaseerde strategieën om fysieke activiteit en een gezonde levensstijl bij volwassenen aan te moedigen. Tot slot, maar daarom niet minder belangrijk, is er het "Skills4Life"-project, dat game-based leren gebruikt om professionele vaardigheden voor de arbeidsmarkt te verbeteren.

FR: Een van de meest effectieve en innovatieve voorbeelden is het gebruik van virtual reality. Teamspellen worden opgezet om een bedrijfsteam na te bootsen, waarbij elk teamlid een rol vervult die varieert van technisch directeur tot secretaris. Spelers kunnen experimenteren met

verschillende rollen en de vaardigheden en attitudes leren die nodig zijn om deze beroepen uit te oefenen.

PT: De meest succesvolle voorbeelden van gamification en game-based leren bij het bevorderen van een actief leven Portugal zijn:

- "EUSOUDIGITAL", het is een nationaal digitaal trainingsprogramma dat digitale geletterdheid in Portugal bevordert, vooral onder volwassenen die weinig of geen ervaring hebben met het gebruik van digitale technologieën.
- Het "Upskill"-programma is een partnerschap tussen de Portugese regering en verschillende technologiebedrijven, dat tot doel heeft werklozen of onderbezette mensen op het gebied van informatie- en communicatietechnologie om te scholen.
- "SeguraNet Challenges and Digital Leaders", gecreëerd door het Directoraat-generaal Onderwijs (DGE), met de hulp van het SeguraNet, zijn initiatieven om het bewustzijn van digitaal burgerschap te vergroten, bij te dragen aan de veiligheid in digitale omgevingen en om strategieën te bevorderen die digitale vaardigheden mobiliseren.

IE: Op de vraag naar de meest succesvolle voorbeelden van gamification en game-based leren bij het bevorderen van een actief leven, was de meerderheid van de deelnemers onzeker of niet in staat om specifieke voorbeelden te identificeren, wat wijst op een gebrek aan bewustzijn of ervaring met dergelijke initiatieven. Een klein deel (10%) noemde echter Duolingo en kaartspellen als opmerkelijke voorbeelden van effectieve gamification-strategieën. Dit suggereert dat, hoewel er enkele erkende toepassingen zijn, er over het algemeen weinig bekendheid of kennis is over succesvolle implementaties op dit gebied onder de respondenten.

DE: In Duitsland zijn succesvolle voorbeelden van gamification en game-based leren die een actief leven bevorderen, onder meer apps voor het leren van talen zoals "Babbel", "Duolingo", "Busuu" en "Memrise". Bedrijfssimulatiespellen zoals "Sim Companies" en "TopSim" worden ook veel gebruikt, met name in communicatietrainingen. Rollenspellen en het maken van competitieve podcasts zijn populaire methoden. In bedrijfsomgevingen wordt gamification toegepast in marketing, training van werknemers en werving, met tools zoals "Growthhackers.com" en "TripAdvisor" die speelse elementen integreren. De spellen en bedrijfssimulaties van Gerhard Knecht, zoals "MARGA", zijn daar bekende voorbeelden van. Quiz-apps zoals "Kahoot" en verschillende videotools worden vaak gebruikt om de leereffectiviteit te verbeteren.

PL: 80% van de deelnemers was niet in staat om dergelijke voorbeelden te vinden. 20% gaf "TrenujTo" aan, een online platform dat een verscheidenheid aan fitnessuitdagingen biedt en de voortgang bijhoudt, waarbij gebruikers worden beloond met badges en prestaties.

Vraag 9. Wat waren de belangrijkste factoren die hebben bijgedragen aan het succes van deze strategieën?

AU: Uit de antwoorden kwamen verschillende gemeenschappelijke factoren naar voren die hebben bijgedragen aan het succes van deze strategieën. De respondenten benadrukten het belang van boeiende en interactieve inhoud die relevant is voor de behoeften van leerlingen, samen met continue ondersteuning, feedback van docenten en motiverende elementen zoals het bijhouden van de voortgang en het verdienen van beloningen. Ze benadrukten ook factoren zoals een sterke samenwerking tussen ontwikkelaars en opvoeders, voldoende financiering en middelen, beleidsondersteuning met een flexibel curriculum en hoogwaardige training voor docenten. Respondenten merkten op dat games zijn aangepast aan educatieve doelen, gebruiksvriendelijke interfaces die leren in het eigen tempo ondersteunen en een duidelijke afstemming op de onderwijsdoelstellingen. Bovendien noemden de respondenten innovatief gebruik van technologie en gamification-principes, het aanmoedigen van deelname door middel van prikkels zoals leaderboards en badges, voortdurende beoordeling en verbetering van programma's, en betrokkenheid van de gemeenschap bij het leerproces. Ten slotte benadrukten ze de aanwezigheid van sterk bewijs van effectiviteit, positieve resultaten, duidelijke communicatie en promotie van de voordelen van gamification en game-based leren. Over het algemeen onderstrepen deze factoren samen het belang van doordacht ontwerp, ondersteunende infrastructuur, effectieve samenwerking en afstemming op onderwijsdoelen bij de succesvolle implementatie van gamification en game-based leerstrategieën. Ze benadrukken de noodzaak van een holistische aanpak die zowel pedagogische overwegingen als technische ondersteuning aanpakt om de betrokkenheid, leerresultaten en algehele effectiviteit in onderwijsomgevingen te maximaliseren.

NL: De belangrijkste factoren die bijdragen aan het succes van deze strategieën zijn onder meer de sterke institutionele steun en samenwerking tussen belanghebbenden (40%), wat heeft bijgedragen aan de integratie van gamification in bestaande onderwijskaders. Adequate financiering en middelen zorgden ervoor dat de nodige technologische infrastructuur voorhanden was (10%). Uitgebreide trainingsprogramma's voor opvoeders maken een effectieve implementatie en gebruik van deze methoden mogelijk (20%). Het gebruik van boeiende en relevante inhoud die is afgestemd op de behoeften en interesses van de doelgroep speelde een belangrijke rol bij het handhaven van een hoog niveau van motivatie en participatie (20%). Mechanismen voor continue evaluatie en feedback (10%) maken voortdurende verbeteringen en aanpassingen van de programma's mogelijk.

FR: Dankzij virtual reality wordt het niet-serieuze of 'kinderachtige' aspect volledig uitgesloten. Hier zijn we in een reproductie van de werkelijkheid, wat de leuke oefening concreter en geloofwaardiger maakt. Deze oefening elimineert het risico dat deelnemers denken dat ze hun tijd verspillen aan nutteloze oefeningen. Wie het meemaakt, heeft echt de indruk zich te verdiepen in een vak.

PT: De belangrijkste factor die heeft bijgedragen aan het succes van deze strategieën was de steun van een geloofwaardige overheidsinstelling, bijvoorbeeld het Directoraat-generaal Onderwijs, dat deze initiatieven beschikbaar stelde in verschillende scholen in het hele land.

IE: Wat betreft de belangrijkste factoren die hebben bijgedragen aan het succes van gamification en game-based leerstrategieën, was de meerderheid van de deelnemers (70%) onzeker of gaf geen relevante antwoorden vanwege een gebrek aan erkende best practices. 30% identificeerde training en betrokkenheid echter als cruciale elementen, wat aangeeft dat wanneer deze strategieën effectief zijn, dit grotendeels te danken is aan de goede voorbereiding van docenten en de actieve betrokkenheid van lerenden. Dit benadrukt het belang van ondersteuning en motivatie bij het succesvol implementeren van gamification in het onderwijs.

DE: Het succes van gamification en game-based leerstrategieën wordt toegeschreven aan verschillende belangrijke factoren. Effectieve reclame en foutloos werkende programma's zijn essentieel. Het bieden van structuur, ondersteuning en mogelijkheden voor reflectie zorgt ervoor dat leerlingen zich niet geïsoleerd voelen. Relevantie in de echte wereld en taalkundige nauwkeurigheid zijn cruciaal voor taalcurricula en de integratie van game-based leren. Actieve betrokkenheid van deelnemers is essentieel voor succesvolle cursussen. Bedrijfssimulaties zijn gebaat bij realistische scenario's. Over het algemeen zijn het succes van de leerling en de motivatie om actief deel te nemen de belangrijkste factoren. Authentieke situaties en technische training kunnen de effectiviteit van deze strategieën verder vergroten.

PL: Volgens de meerderheid van de deelnemers (60%) is het dynamische, boeiende en interactieve inhoud. Belangrijk aspect is ook real-time feedback.

Vraag 10. Wat waren de belangrijkste uitdagingen die moesten worden overwonnen bij de uitvoering van deze strategieën?

AU: De respondenten identificeerden verschillende gemeenschappelijke uitdagingen. Ze benadrukten de aanvankelijke weerstand van docenten die niet bekend zijn met gamification en technische problemen met gameplatforms als belangrijke hindernissen. Ze merkten ook uitdagingen op met betrekking tot toegang tot betrouwbaar internet en apparaten, het overtuigen van collega's van de voordelen van gamified leren en het veiligstellen van voldoende financiering en middelen. De respondenten noemden het overwinnen van beleids- en regelgevingsbarrières, het aanpassen van inhoud aan uiteenlopende leerbehoeften, het waarborgen van inclusiviteit en het aanpakken van verschillende niveaus van digitale geletterdheid onder deelnemers, en het omgaan met technische storingen die het leerproces verstoorden. Daarnaast benadrukten ze uitdagingen zoals het balanceren van educatieve inhoud met boeiende spelmechanica, het waarborgen van consistente deelname van leerlingen, het beheer van hoge initiële kosten en continue investeringen, en het waarborgen van gegevensprivacy en -beveiliging in online games. Bovendien benadrukten de

respondenten het integreren van gamified strategieën met traditionele onderwijsmethoden, het educatief waardevol maken van games in plaats van puur vermakelijk, het beheren van diverse leerbehoeften, het evalueren van de effectiviteit van programma's en het bijhouden van snelle technologische ontwikkelingen, terwijl de afstemming van belanghebbenden wordt gewaarborgd. Over het algemeen illustreren deze uitdagingen het complexe landschap van het implementeren van gamification en game-based leerstrategieën in onderwijsomgevingen, waarbij oplossingen nodig zijn die technische, pedagogische, logistieke en regelgevende problemen aanpakken om de effectiviteit en inclusiviteit in het onderwijs te maximaliseren.

NL: De belangrijkste uitdagingen bij de implementatie van deze strategieën waren het overwinnen van de aanvankelijke weerstand van opvoeders en instellingen die gewend waren aan traditionele onderwijsmethoden (40%). Het veiligstellen van voldoende financiering om technologische investeringen en programma-ontwikkeling te ondersteunen was een andere grote hindernis (20%). Om tegemoet te komen aan de verschillende niveaus van digitale geletterdheid bij zowel leerkrachten als lerenden, was aanvullende training en ondersteuning nodig (10%). Het waarborgen van de schaalbaarheid en duurzaamheid van gamification-projecten bracht uitdagingen met zich mee, met name bij het behouden van betrokkenheid en effectiviteit op de lange termijn (10%). Het afstemmen van gamification-methoden op onderwijsstandaarden en leerdoelen was ook cruciaal om ervoor te zorgen dat ze aan de onderwijsdoelen voldeden en meetbare resultaten opleverden (20%).

FR: Het eerste grote obstakel is het bezitten van een virtual reality-headset en weten hoe je die moet gebruiken. Om dit logistieke probleem op te lossen, kunnen deze oefeningen worden uitgevoerd in beroepsopleidingscentra die over deze apparatuur beschikken en kunnen uitleggen hoe deze te gebruiken. Het tweede probleem is dat om gelijktijdig teamwerk uit te voeren, alle spelers tegelijkertijd verbonden moeten zijn. Dit probleem is niet 100% op te lossen, dus de oplossing is dat het niet nodig is om iedereen tegelijk verbonden te hebben om in VR te kunnen 'werken'.

PT: De belangrijkste uitdagingen die bij de uitvoering van deze strategieën moesten worden overwonnen, waren vooral het gebrek aan motivatie om deel te nemen aan de projecten en de weerstand van ouderen om digitale geletterdheid te verwerven.

IE: Op de vraag naar de belangrijkste uitdagingen bij het implementeren van gamification en game-based leerstrategieën, gaven de meeste deelnemers (70%) geen specifieke antwoorden, hetzij vanwege onzekerheid, hetzij vanwege de waargenomen irrelevantie van de vraag. Van de overige antwoorden noemde 30% tijd en begrip als belangrijke obstakels, wat suggereert dat de belangrijkste problemen liggen in het toewijzen van voldoende tijd aan zowel docenten als lerenden om deze strategieën effectief te begrijpen en te integreren. Dit onderstreept de noodzaak van uitgebreide planning en onderwijs om deze uitdagingen aan te pakken.



DE: Het implementeren van gamification en game-based leren-strategieën staat voor een aantal belangrijke uitdagingen. Het vaststellen van toegankelijke technische vereisten voor alle deelnemers is cruciaal. Het kan moeilijk zijn om verschillende ideeën en concepten te accepteren en tegelijkertijd de betrokkenheid van deelnemers te bevorderen. Bij het leren van talen is het een uitdaging om interactie vol te houden om een actieve woordenschat op te bouwen. Vroegtijdige communicatie en het aanpakken van de levenssituaties van de deelnemers zijn essentieel voor hun betrokkenheid. Succesvolle interactie en het integreren van IT-elementen vereisen een zorgvuldige afweging en strategische reflectie. Het is belangrijk om te definiëren wat het succes van leerlingen is en om te voorkomen dat deelnemers en docenten worden overbelast. Bovendien is het van vitaal belang om te erkennen dat technologie niet de enige oplossing is.

PL: Volgens de meerderheid van de deelnemers (60%) is het een gebrek aan de juiste technologische vaardigheden en kennis. Het is het grootste obstakel voor gamification van training.

D. Aanbevelingen voor het bevorderen van het gebruik van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs

Vraag 11. Wat zijn de belangrijkste aanbevelingen om het gebruik van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs te bevorderen?

AU: Respondenten benadrukten verschillende belangrijke aanbevelingen om de acceptatie van gamification en game-based leerstrategieën te verbeteren. Ze benadrukten het belang van uitgebreide training voor docenten, ervoor zorgen dat games relevant zijn voor educatieve doelstellingen en toegankelijke en gebruiksvriendelijke ervaringen bieden. Ze benadrukten ook het veiligstellen van voldoende financiering en middelen, samenwerking met technologieontwikkelaars en opvoeders en het ontwikkelen van ondersteunend beleid. Daarnaast adviseerden ze om games af te stemmen op duidelijke educatieve doelen, gemeenschappen en belanghebbenden erbij te betrekken en motiverende prikkels te bieden, zoals badges en leaderboards. De respondenten stelden voor om programma's voortdurend te evalueren en te verbeteren, inclusiviteit en toegankelijkheid te waarborgen en partnerschappen voor innovatie en flexibiliteit van het curriculum te bevorderen. Deze aanbevelingen benadrukken gezamenlijk het belang van het aanpakken van educatieve, technologische en logistieke uitdagingen om de effectiviteit van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs te maximaliseren, met als doel lerenden effectief te betrekken en tegelijkertijd educatieve doelen te bereiken.

NL: De belangrijkste aanbevelingen voor het bevorderen van het gebruik van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs zijn onder meer het veiligstellen van duurzame financiering en middelen ter ondersteuning van technologische infrastructuur en programma-ontwikkeling (50%). Het bieden van uitgebreide professionele ontwikkeling en training voor opvoeders is van cruciaal belang om ervoor te zorgen dat ze zijn uitgerust met de vaardigheden om deze strategieën effectief uit te voeren (10%). Het opbouwen van sterke partnerschappen en samenwerking tussen onderwijsinstellingen, beleidsmakers en technologieleveranciers kan een ondersteunende omgeving voor innovatie bevorderen (20%). Door gamification en game-based leren in het curriculum te integreren met een duidelijke afstemming op de leerdoelen en -resultaten, wordt de educatieve waarde ervan (10%) gewaarborgd. Het uitvoeren van doorlopend onderzoek en evaluatie om de effectiviteit en impact van deze strategieën te beoordelen, kan leiden tot continue verbetering en aanpassing (10%).

FR: Een van de belangrijkste aanbevelingen die terugkwam, was om de deelnemers serieus te nemen, zelfs als ze volwassenen zijn die spelen. Een van de risico's van gamification voor volwassenen is dat ze minder durven dan kinderen. Het is dus belangrijk om ze zich zelfverzekerd te laten voelen en niet te beoordelen, zodat ze mee kunnen doen. Net als kinderen zijn volwassenen gevoelig voor kritiek, maar in tegenstelling tot kinderen zullen ze geen moeite hebben om de spelsessie te verlaten, wat een serieuze klap zou zijn voor de groepsdynamiek. Het is ook belangrijk om rekening te houden met de groepsdynamiek, omdat

volwassenen, in tegenstelling tot kinderen, meer achterdochtig kunnen zijn tegenover elkaar. Het is dus van vitaal belang om de sessie te beginnen met een ijsbrekende activiteit, zodat de volwassenen elkaar kunnen leren kennen.

PT: Bij elke promotie is een van de belangrijkste aanbevelingen om het profiel van de doelgroep te kennen. Na analyse van het profiel van de lerende volwassenen, kunnen docenten de inhoud aanpassen, het niveau van complexiteit aanpassen aan elke student en democratisch leren garanderen. Het is belangrijk om ervoor te zorgen dat alle studenten toegang hebben tot het spel/platform. De aanbeveling is om een erkenningssysteem in te voeren om studenten te motiveren en hen in staat te stellen hun eigen voortgang te beoordelen. De opleiding van opvoeders werd genoemd als een fundamentele pijler voor de succesvolle implementatie van deze nieuwe onderwijsmethoden. Daarnaast is het belangrijk om in de loop van de spellen periodieke evaluaties uit te voeren en de studenten om hun mening te vragen, om te begrijpen of er details van de inhoud of de werking van het spel moeten worden geherformuleerd.

IE: Om het gebruik van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs te bevorderen, kwamen er verschillende belangrijke aanbevelingen van de deelnemers naar voren. Drie respondenten benadrukten dat het belangrijk is dat de deelnemers volledig begrijpen hoe de spellen werken, en dat ze toegankelijk en aanpasbaar zijn om zoveel mogelijk leerlingen te bereiken. Nog eens twee suggereerden de noodzaak van voortdurende feedback en updates om deze strategieën te verbeteren. Daarnaast benadrukten 2 mensen de noodzaak om gamification af te stemmen op de interesses van leerlingen om de betrokkenheid te vergroten. Sommige respondenten adviseerden capaciteitsopbouw voor professionals, het verstrekken van hoogwaardige, boeiende middelen en ervoor zorgen dat docenten over voldoende digitale competenties beschikken. Bovendien benadrukte één persoon het belang van training en middelen voor opvoeders, terwijl een ander voorstelde om beleidsmakers en onderwijsprofessionals aan te spreken door de voordelen van deze strategieën aan te tonen.

DE: Om het gebruik van gamification en game-based leren in de volwasseneneducatie te bevorderen, zijn verschillende aanbevelingen cruciaal. Deze omvatten het aanbieden van zelfverklarende video's en procedures, het bevorderen van openheid onder leerlingen en het aanpakken van eventuele angsten of technologische problemen. Integratie van gamification moet pedagogisch verantwoord zijn en vooraf worden voorbereid, eventueel met duidelijke rollen en taken voor de deelnemers. Samenwerking en competitie kunnen beide motiverend zijn, afhankelijk van de context. Een continue dialoog tussen lerenden en opvoeders is essentieel, met transparante communicatie over de onderwijsdoelen en een duidelijk didactisch concept. Het is belangrijk om leerlingen serieus te nemen, rekening houdend met hun ervaringen en kennis, en om gamification-elementen en hun integratie in cursusontwerpen te documenteren. Het verstrekken van de nodige informatie aan lerenden in een vroeg stadium is ook cruciaal voor een succesvolle implementatie.

PL: De belangrijkste aanbevelingen voor het bevorderen van het gebruik van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs zijn:

- Training voor docenten: Bied uitgebreide training voor docenten om de principes en best practices van gamification en game-based leren te begrijpen.
- Toewijzing van middelen: Wijs voldoende middelen toe voor de ontwikkeling en implementatie van gamified leerplatforms en -materialen.
- Curriculumintegratie: Integreer gamified elementen in het curriculum om te zorgen voor afstemming op leerdoelen en normen.
- Toegankelijkheid van technologie: Zorg voor toegang tot technologie en digitale bronnen voor alle lerenden en pak eventuele belemmeringen voor deelname aan.
- Aanpassing en personalisatie: Ontwerp gamified leerervaringen die kunnen worden afgestemd op de uiteenlopende behoeften en voorkeuren van volwassen leerlingen.
- Feedback en beoordeling: Integreer mechanismen voor het geven van tijdige feedback over de voortgang van de leerling en het beoordelen van de effectiviteit van gamified activiteiten.
- Community Building: Bevorder een ondersteunende leergemeenschap waar leerlingen kunnen samenwerken, concurreren en hun ervaringen met gamified leren kunnen delen.
- Continue verbetering: Evalueer en update regelmatig gamified leerstrategieën op basis van feedback en opkomende best practices.
- Door deze aanbevelingen op te volgen, kunnen instellingen gamification en game-based leren effectief inzetten om de resultaten van volwasseneneducatie te verbeteren.

Vraag 12. Wat zijn enkele van de mogelijke belemmeringen voor de uitvoering van deze aanbevelingen?

AU: De respondenten noemden een aantal belangrijke belemmeringen voor de uitvoering van deze aanbevelingen. Ze wezen op uitdagingen zoals gebrek aan financiering, weerstand van traditionele opvoeders en beleidsbeperkingen. Ze merkten ook technische problemen, hoge initiële kosten en zorgen over gegevensprivacy op. De respondenten noemden belemmeringen in verband met beperkte toegang tot technologie, scepsis over de effectiviteit en verschillende niveaus van digitale geletterdheid. Bovendien benadrukten ze moeilijkheden bij het balanceren van educatieve inhoud met spelmechanica, het meten van effectiviteit, het beheren van diverse leerbehoeften en het bijhouden van technologische veranderingen. Over het algemeen onderstrepen deze barrières de noodzaak van strategische planning, betrokkenheid van belanghebbenden en voldoende middelen om uitdagingen te overwinnen en gamification en game-based leren effectief te integreren in het volwassenenonderwijs.

NL: Mogelijke belemmeringen voor de uitvoering van deze aanbevelingen zijn onder meer beperkte financiering en budgettaire beperkingen (40%), die het vermogen om te investeren in de noodzakelijke technologische infrastructuur en opleidingsprogramma's kunnen belemmeren. Weerstand tegen verandering van docenten en instellingen die gewend zijn aan traditionele onderwijsmethoden kan de adoptie en integratie van gamification vertragen (20%). Variabiliteit in digitale geletterdheid onder docenten en lerenden kan extra ondersteuning en middelen vereisen om effectief aan te pakken (10%). Het waarborgen van de schaalbaarheid en duurzaamheid van gamification-programma's kan een uitdaging zijn, met name bij het behouden van betrokkenheid en impact op de lange termijn (10%) Het afstemmen van gamification-methoden op gevestigde onderwijsnormen en leerdoelen kan aanzienlijke inspanningen (10%) en aanpassing (10%) vergen om ervoor te zorgen dat ze meetbare educatieve voordelen opleveren.

FR: Soms kunnen deelnemers niet over de angst heen om beoordeeld te worden, het gevoel belachelijk gemaakt te worden, en geven ze er daarom de voorkeur aan zich in te houden of zich zelfs terug te trekken uit het spel. Het is essentieel om in detail uit te leggen wat de sessie voor de deelnemers zal opleveren, zodat ze expliciet begrijpen wat ze te winnen hebben. Een persoon die echter niet van tevoren overtuigd is, kan dat blijven en daarom te kwader trouw handelen, waardoor de sfeer voor de anderen wordt bedorven. De vraag rijst dan of hij moet worden behouden of uitgesloten.

PT: De mogelijke obstakels voor de uitvoering van deze aanbevelingen zijn gericht op drie hoofdpunten. Het gebrek aan financiële middelen om een adequate opleiding te bieden aan opvoeders van volwassenen, zodat ze met gamesoftware kunnen werken en hun eigen games kunnen maken, om een meer gepersonaliseerd onderwijs aan te bieden op basis van de behoeften van elke student. Het onderwijssysteem in Portugal kampt met een groot probleem van lerarentekorten en hun vermogen om voldoende tijd te vinden om gepersonaliseerde inhoud aan te bieden is zeer beperkt. Het aantal leraren is te klein voor het aantal studenten in Portugal.

IE: Deelnemers identificeerden verschillende potentiële belemmeringen voor het implementeren van aanbevelingen voor het bevorderen van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs. 30% noemde terughoudendheid om te veranderen en weerstand van zowel docenten als leerlingen als belangrijke obstakels. Nog eens 20% noemde de tijd en kosten die gepaard gaan met de uitvoering van deze strategieën, terwijl 20% wees op een gebrek aan middelen, waaronder financiering en gegevens. Bovendien wees 10% erop dat sommige volwassen lerenden het gebruik van digitale hulpmiddelen voor leren zouden vermijden, en 10% merkte het stigma rond gamen en onbekendheid met het medium op. Ten slotte benadrukte 10% de uitdaging van traditionele onderwijsmodellen met bewezen succes en de faalangst bij opvoeders die geen digitale knowhow hebben.

DE: Er zijn verschillende potentiële belemmeringen voor de toepassing van deze aanbevelingen in de volwasseneneducatie. Deze omvatten kostenbeperkingen, beperkte

beschikbaarheid van deelnemers voor feedback en het belang van lerenden om het doel en de relevantie van het leeraanbod te begrijpen. Financiële overwegingen en tijdsdruk kunnen ook obstakels vormen. Druk van buitenaf op deelnemers om cursussen te volgen kan leiden tot weerstand of desinteresse. Sommige opvoeders geven misschien geen prioriteit aan het betrekken van leerlingen bij het stellen van doelen, en handhaven een meer directe onderwijsaanpak. Bovendien kan de acceptatie van gamification-elementen door deelnemers variëren, waardoor flexibiliteit nodig is bij het vinden van alternatieve benaderingen.

PL: Enkele mogelijke belemmeringen voor de implementatie van aanbevelingen voor het bevorderen van het gebruik van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs zijn:

- Weerstand tegen verandering: Opvoeders of instellingen kunnen zich verzetten tegen het toepassen van nieuwe methoden, vooral als ze gamification als onbewezen of onverenigbaar met traditionele onderwijsbenaderingen beschouwen.
- Beperkte middelen: Onvoldoende financiering of toegang tot technologie kan de ontwikkeling en inzet van gamified leerplatforms en -materialen belemmeren.
- Technische uitdagingen: Technische problemen zoals compatibiliteitsproblemen, netwerkbependingen of gebrek aan technische ondersteuning kunnen de succesvolle implementatie van gamified leren-initiatieven in de weg staan.
- Trainingsbehoeften: Het bieden van uitgebreide training voor docenten kan extra tijd en middelen vergen, en sommige docenten kunnen aarzelen of niet in staat zijn om deel te nemen aan trainingsprogramma's.
- Zorgen over toegankelijkheid: Het waarborgen van gelijke toegang tot technologie en digitale bronnen voor alle lerenden, ook voor leerlingen met een handicap of uit achtergestelde gemeenschappen, kan logistieke en financiële uitdagingen met zich meebrengen.
- Culturele weerstand: Sommige leerlingen of opvoeders kunnen culturele of generatiele vooroordelen hebben tegen gamification, omdat ze het als triviaal of ongepast voor serieus leren beschouwen.

III. Permanente educatie en opleiding op het gebied van onderwijstechnologieën

A. Overzicht van de antwoorden op de voordelen van permanente educatie en opleiding in onderwijstechnologieën voor opleiders in het volwassenenonderwijs, gemeenschapsoepvoeders en maatschappelijk werkers in Oostenrijk, Frankrijk, Duitsland, Ierland, Nederland, Polen en Portugal

Vraag 13. Wat zijn de belangrijkste voordelen van permanente educatie en training in onderwijstechnologieën voor opleiders in volwassenen, gemeenschapsoepvoeders en maatschappelijk werkers in uw land?

AU: Respondenten benadrukten verschillende voordelen. Ze legden de nadruk op het op de hoogte blijven van onderwijstrends, het verbeteren van de onderwijskwaliteit en het creëren van boeiende leerervaringen. Ze merkten ook een betere ondersteuning voor lerenden en professionele groei op. De respondenten noemden het verbeteren van digitale geletterdheid, het bevorderen van interactieve leeromgevingen en het ontwikkelen van effectieve onderwijsmethoden. Daarnaast benadrukten ze het verstrekken van up-to-date informatie, het bevorderen van samenwerking tussen docenten en het handhaven van een concurrerend onderwijssysteem. Over het algemeen stelt permanente educatie in onderwijstechnologieën opvoeders en maatschappelijk werkers in staat om de effectiviteit van het onderwijs te verbeteren, zich aan te passen aan de behoeften van de leerling en te innoveren in dynamische onderwijsomgevingen.

NL: Permanente educatie en training in onderwijstechnologieën bieden tal van voordelen voor opleiders in volwassenen, gemeenschapsoepvoeders en maatschappelijk werkers in Nederland. Deze omvatten een verbeterde effectiviteit van het onderwijs (20%) en het vermogen om leerlingen te betrekken door middel van innovatieve en interactieve methoden, zoals gamification en digitale hulpmiddelen (10%). Het bevordert ook professionele groei (10%) en houdt docenten op de hoogte van de nieuwste onderwijstrends en best practices (10%). Verbeterde digitale geletterdheid onder leerkrachten stelt hen in staat om hun leerlingen beter te ondersteunen (10%) en te begeleiden bij het navigeren door technologische middelen (10%). Bovendien kan de integratie van onderwijstechnologieën leiden tot meer gepersonaliseerde leerervaringen (10%), betere leerresultaten (10%) en meer motivatie en participatie van lerende volwassenen (10%).

FR: Bij- en nascholing is een manier om mensen te helpen hun vaardigheden te verbeteren en persoonlijke ontplooiing te bereiken. Of het nu gaat om een praktische opleiding voor je werk of het volgen van universitaire cursussen naast je werk, het geeft je het gevoel dat je evolueert. In Frankrijk wordt dit systeem voornamelijk door de bedrijven zelf gefinancierd. De voordelen van het volgen van nieuwe technologieën om ze te kunnen onderwijzen zijn vrij duidelijk, sterker nog, ze zijn zelfs noodzakelijk. Door opvoeders en opleiders op de hoogte te

brengen van nieuwe technologieën, kunnen zij anderen lesgeven, maar ook openstaan voor nieuwe manieren van leren. Jongeren staan met name meer open om te leren met behulp van media waarmee ze dagelijks in aanraking komen, in plaats van ouderwetse systemen.

PT: Zowel onderwijs als technologie veranderen voortdurend. Het is belangrijk om de opleiding voort te zetten, zodat opvoeders hun kennis van hun werkinstrumenten kunnen bijwerken. Aangezien technologie een innovatief middel is om informatie bij studenten te krijgen, is het noodzakelijk om te weten hoe dit voertuig correct moet worden gebruikt, en om dit te doen is het noodzakelijk om docenten te voorzien van materiaal dat hen kan helpen hun computervaardigheden te ontwikkelen. Traditionele onderwijsmethoden voldoen niet langer aan de behoeften van de jongere generaties, dus het gebruik van technologie, gamification, heeft een revolutie teweeggebracht en geleid tot een nieuw onderwijssysteem. Daarnaast zijn er niet alleen onderwijs, maar ook plannings- en beoordelingstaken die gefaciliteerd en geoptimaliseerd kunnen worden. Met het gebruik van educatieve technologieën zijn onderwijsmethoden inclusiever en persoonlijker geworden, en studenten die dynamischer en aantrekkelijker leren nodig hebben, kunnen dit veel gemakkelijker bereiken op technologisch pedagogische manieren.

IE: Permanente educatie en training in educatieve technologieën bieden tal van voordelen voor opvoeders van volwassenen, gemeenschapsoepvoeders en maatschappelijk werkers. 30% van de respondenten benadrukte dat het nieuwe en innovatieve onderwijsmethoden introduceert, waardoor leren boeiender en effectiever wordt. Nog eens 30% benadrukte het belang van het up-to-date houden van vaardigheden, ervoor zorgen dat opvoeders bekwaam zijn en dat hun praktijken voldoen aan de huidige behoeften, waardoor de mensen met wie ze werken worden beschermd en beter van dienst kunnen zijn. Bovendien noemde 20% het voordeel van continue verwerving van vaardigheden, wat de effectiviteit van het onderwijs verbetert en de digitale geletterdheid vergroot. Verder merkte 20% op dat dergelijke training de samenwerking en de uitwisseling van ideeën tussen professionals bevordert, wat leidt tot betere onderwijspraktijken. Over het algemeen dragen deze voordelen bij aan een relevantere, effectievere en actuelere onderwijsomgeving die aansluit bij de verwachtingen van moderne leerlingen.

DE: Permanente educatie en training in onderwijstechnologieën bieden verschillende belangrijke voordelen voor opleiders in volwassenen, gemeenschapsoepvoeders en maatschappelijk werkers in Duitsland. Deze omvatten het op de hoogte blijven van de nieuwste onderwijsontwikkelingen, het bevorderen van interculturele uitwisseling en het verrijken van professionele ontwikkeling. Leerkrachten erkennen steeds meer het belang van de integratie van technologie in de volwasseneneducatie om de kwaliteit van het onderwijs en een leven lang leren te verbeteren. Moderne, door technologie ondersteunde onderwijsmethoden kunnen de tevredenheid en betrokkenheid van leerlingen vergroten, wat leidt tot betere leerresultaten. Bovendien is vaardigheid in educatieve technologieën cruciaal voor het effectief uitvoeren van afstands- en hybride leersessies. Digitale tools stroomlijnen

ook het cursusbeheer en bieden mogelijkheden voor meer gepersonaliseerde leerervaringen. Over het algemeen stelt het omarmen van digitalisering in het onderwijs docenten in staat zich aan te passen aan de veranderende behoeften van leerlingen en meer flexibele, efficiënte en innovatieve leermogelijkheden te bieden.

PL: Permanente educatie in educatieve technologieën stelt opvoeders van volwassenen, gemeenschapsoepvoeders en maatschappelijk werkers in mijn land in staat om de effectiviteit van het onderwijs te verbeteren, leerlingen te betrekken door middel van innovatieve methoden en zich aan te passen aan evoluerende digitale landschappen, waardoor uiteindelijk de resultaten en empowerment binnen hun gemeenschappen worden verbeterd.

Vraag 14. Wat zijn de belangrijkste uitdagingen bij het aanbieden van permanente educatie en training in onderwijstechnologieën voor opleiders in volwassenen, gemeenschapsopleiders en maatschappelijk werkers in uw land?

AU: De respondenten identificeerden verschillende gemeenschappelijke uitdagingen. Ze wezen op de beperkte toegang tot trainingsmiddelen, de tijdsdruk voor docenten om sessies bij te wonen en de weerstand tegen verandering bij sommige docenten die niet bekend zijn met nieuwe technologieën. Ze merkten ook uitdagingen op zoals het veiligstellen van financiering voor permanente opleidingsprogramma's, het bijhouden van snelle technologische ontwikkelingen en beleids- en regelgevingsbarrières die van invloed zijn op de consistente kwaliteit van training in alle regio's. Respondenten noemden het evenwicht tussen training en andere professionele verantwoordelijkheden, het waarborgen van relevantie en bruikbaarheid van training, technische problemen en gebrek aan ondersteuning in trainingsprogramma's, en beperkte samenwerking tussen opleidingsaanbieders en opleiders. Bovendien benadrukten ze de hoge kosten die gepaard gaan met voortdurende training, weerstand van opvoeders die de voorkeur geven aan traditionele methoden, het aanpakken van verschillende niveaus van digitale geletterdheid en technische barrières en beperkte middelen. Bovendien benadrukten de respondenten uitdagingen zoals het overtuigen van opvoeders van de waarde van permanente educatie, moeilijkheden bij het bieden van gepersonaliseerde training, het overwinnen van institutionele inertie en ervoor zorgen dat trainingsprogramma's up-to-date en relevant zijn voor praktische toepassingsbehoeften. Over het algemeen illustreren deze uitdagingen het complexe landschap van barrières die moeten worden aangepakt om permanente educatie en opleiding op het gebied van onderwijstechnologieën effectief aan te bieden. Ze onderstrepen de behoefte aan toegankelijke middelen, ondersteunend beleid, technische ondersteuning en innovatieve benaderingen om weerstand te overwinnen, inclusiviteit te waarborgen en te voldoen aan de uiteenlopende behoeften van opvoeders en maatschappelijk werkers bij het invoeren en integreren van nieuwe onderwijstechnologieën.

NL: De belangrijkste uitdagingen bij het aanbieden van permanente educatie en training in onderwijstechnologieën zijn onder meer beperkte financiering en budgettaire beperkingen (30%), die de toegang tot hoogwaardige opleidingsprogramma's en technologische middelen kunnen beperken. Er is vaak weerstand tegen verandering van opvoeders die gewend zijn aan traditionele lesmethoden en misschien aarzelen om nieuwe technologieën toe te passen (20%). Variabiliteit in niveaus van digitale geletterdheid onder docenten vereist op maat gemaakte trainingsbenaderingen, die arbeidsintensief kunnen zijn (10%). Het is ook een uitdaging (20%) om ervoor te zorgen dat trainingsprogramma's relevant zijn en afgestemd op de specifieke behoeften van opleiders in de volwassenen, gemeenschapsopleiders en maatschappelijk werkers. Daarnaast is er behoefte aan voortdurende ondersteuning (10%) en professionele ontwikkeling (10%) om gelijke tred te houden met het snel evoluerende technologische landschap.

FR: Het probleem blijft hoe lang opvoeders, leerkrachten en opleiders moeten leren over de nieuwe technologieën en wat ermee kan worden gedaan. Training kost tijd, en dit kan variëren afhankelijk van hun eerste beheersing van de nieuwe technologieën. Bovendien zijn oudere generaties in Frankrijk soms terughoudend om digitale hulpmiddelen te gebruiken om te leren. Sommigen zien dit als een extra obstakel voor de aandacht van leerlingen, waardoor een soort antagonisme ten opzichte van nieuwe technologieën ontstaat.

PT: In Portugal staat het aanbieden van permanente educatie en opleiding in onderwijstechnologieën voor opvoeders in volwassenen, gemeenschapsofvoeders en maatschappelijk werkers voor een aantal uitdagingen. Er is grote ongelijkheid in de toegang tot infrastructuur, wat op zijn beurt ongelijkheid in het onderwijs creëert. Daarnaast is er enige weerstand van de kant van oudere opvoeders en maatschappelijk werkers tegen het omarmen van nieuwe pedagogische methoden. Een andere grote uitdaging in Portugal is ontoereikende financiering en institutionele steun, die de aanleg van infrastructuur, de verwerving van technologisch materiaal en de uitvoering van opleidingen vaak kunnen beperken.

IE: Het aanbieden van permanente educatie en training in educatieve technologieën voor opvoeders van volwassenen, gemeenschapsofvoeders en maatschappelijk werkers staat voor verschillende belangrijke uitdagingen. 30% van de respondenten identificeerde tijdsdruk en de noodzaak om training in evenwicht te brengen met bestaande verantwoordelijkheden. Nog eens 30% benadrukte kwesties met betrekking tot toegankelijkheid, ervoor zorgen dat trainingsprogramma's passen bij verschillende schema's en omstandigheden, en dat ze relevant en nuttig zijn. Financiële beperkingen werden opgemerkt door 3 deelnemers, die een gebrek aan financiering en kansen noemden, vooral in plattelandsgebieden. Daarnaast wezen 2 mensen op weerstand tegen verandering en de voorkeur voor traditionele onderwijsmethoden, samen met zorgen over het vermogen om zich aan te passen aan nieuwe technologieën. Ten slotte noemde 10% het gebrek aan infrastructuur en digitale competenties, evenals een algemene "technofobie" of ongemak met technologie bij sommige opvoeders.

DE: De belangrijkste uitdagingen bij het aanbieden van permanente educatie en training in onderwijstechnologieën voor opvoeders in volwassenen, gemeenschapsofvoeders en maatschappelijk werkers in Duitsland hebben te maken met budgettaire beperkingen, hoge stressniveaus in professionele omgevingen die de tijd voor bijscholing beperken, en het evenwicht tussen cursuskosten en -inkomsten. Het integreren van technologie in cursussen kan kostbaar zijn en het is essentieel om gratis toegankelijke materialen en tools te vinden. Bovendien belemmeren beperkte financiële middelen vaak de implementatie van IT en digitalisering in cursussen, waarbij ook rekening moet worden gehouden met zorgen over gegevensbeveiliging. Technische vereisten, pedagogische integratie van technologische oplossingen en onvoldoende IT-competenties bij opvoeders maken de zaken nog ingewikkelder. Tijdsdruk en problemen met betrekking tot schaalbaarheid,

capaciteitsbeperkingen, internettoegang en gegevensbeveiliging vormen ook aanzienlijke uitdagingen. Ten slotte maken het waarborgen van de naleving van de regelgeving inzake gegevensbescherming en het navigeren door licentie- en auteursrecht kwesties het proces complexer.

PL: De belangrijkste uitdagingen zijn onder meer beperkte toegang tot middelen en technologie, onvoldoende financiering voor trainingsprogramma's, verschillende niveaus van digitale geletterdheid onder docenten en de behoefte aan voortdurende ondersteuning en updates om gelijke tred te houden met de snel evoluerende onderwijstechnologieën.

B. Soorten training die nodig zijn om ervoor te zorgen dat docenten bekwaam zijn in het gebruik van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs

Vraag 15. Welke soorten training zijn nodig om ervoor te zorgen dat docenten bekwaam zijn in het gebruik van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs?

AU: In de antwoorden werd de nadruk gelegd op uiteenlopende opleidingsbehoeften die essentieel zijn voor opvoeders. Drie van hen belichtten uitgebreide training in gamification-principes en praktische workshops voor het ontwerpen van game-gebaseerde lessen. Twee mensen richtten zich op professionele ontwikkeling bij het selecteren, integreren en beoordelen van educatieve games, samen met het oplossen van technische problemen. Nog eens 2 respondenten legden de nadruk op het creëren van inclusieve leeromgevingen, het gebruik van data-analyse en het integreren van storytelling en samenwerking in gamified content. Een van hen merkte op dat traditionele onderwijsmethoden werden aangepast, de dynamiek in de klas werd beheerd en gebruik werd gemaakt van technologieën zoals virtual reality. Over het algemeen is het voor leerkrachten van cruciaal belang om boeiende en inclusieve gamification en game-based leren effectief te implementeren in het volwassenenonderwijs.

NL: Om ervoor te zorgen dat docenten bekwaam zijn in het gebruik van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs, zijn verschillende soorten trainingen nodig. Uitgebreide workshops voor professionele ontwikkeling die zich richten op de principes en best practices van gamification en game-based leren zijn essentieel (30%). Hands-on trainingssessies die docenten in staat stellen om te oefenen met het gebruik van specifieke tools en platforms in een gecontroleerde omgeving, kunnen helpen om vertrouwen en vaardigheid op te bouwen (20%). De training moet ook strategieën omvatten om gamification in het curriculum te integreren en af te stemmen op de onderwijsdoelstellingen (10%). Doorlopende leermogelijkheden zoals webinars (10%), online cursussen (10%) en certificeringsprogramma's (10%) kunnen docenten op de hoogte houden van de nieuwste ontwikkelingen. Daarnaast kunnen case studies en voorbeelden van succesvolle implementaties praktische inzichten en inspiratie bieden (10%).

FR: Opvoeders moeten worden getraind in het gebruik van het spel. Ze moeten eerst in staat zijn om het spel te gebruiken om vervolgens het gebruik aan de leerlingen uit te leggen. Daaraan gekoppeld is een digitale training handig. De steun van het team dat het spel maakt, is nodig omdat opvoeders er niet in slaagden te begrijpen hoe het spel correct te gebruiken. Als ze alleen zijn, zullen ze geen vooruitgang boeken en hebben ze mogelijk niet genoeg kennis om de leerlingen dan te helpen.

PT: Om ervoor te zorgen dat docenten bedreven zijn in het gebruik van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs, zou het zeer nuttig zijn om over de volgende soorten training te beschikken. Ten eerste moeten ze beginnen met conceptuele training, het is belangrijk om contextualisering en een basis te bieden op het concept van gamification. Na

het theoretische gedeelte moeten ze een praktische training in technische vaardigheden krijgen, waar ze de kans krijgen om meer te leren over de software en tools die ze kunnen gebruiken. Daarnaast zouden ook trainingen voor inhoudsontwikkeling nuttig zijn en tot slot workshops om hands-on oefenmomenten te creëren, zodat de docenten de kans krijgen om in een gecontroleerde omgeving te oefenen.

IE: Om ervoor te zorgen dat docenten bekwaam zijn in het gebruik van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs, zijn verschillende soorten trainingen nodig. 30% van de respondenten benadrukte het belang van praktische, hands-on training waarbij docenten gamification als lerenden kunnen ervaren en zelf eenvoudige gamification-tools kunnen creëren. Nog eens 20% raadde training aan met technieken voor probleemoplossing om problemen aan te pakken wanneer tools niet werken zoals verwacht. Bovendien benadrukte 20% de noodzaak van cursussen die gamification-concepten promoten en tegelijkertijd effectieve implementatiestrategieën demonstreren. Digitale geletterdheid en IT-vaardigheden werden door 20% van de deelnemers genoemd, waaronder training in basiscomputerprogrammering en het gebruik van leerbeheersystemen zoals Moodle. Bovendien stelde 10% training voor die docenten helpt verschillende leerstijlen te begrijpen en gamification-methoden dienovereenkomstig aan te passen. Over het algemeen zijn deze soorten trainingen gericht op het opbouwen van praktische vaardigheden, digitale competenties en adaptieve strategieën voor effectieve gamification in het volwassenenonderwijs.

DE: Opleidingsvereisten voor docenten om gamification en game-based leren effectief te gebruiken in het volwassenenonderwijs omvatten kennisverspreiding, vertrouwdheid met IT-omgevingen en het bieden van oplossingen voor mogelijke problemen. Docenten moeten meeslepende trainingservaringen ondergaan om het perspectief van de leerling te begrijpen, alternatieve benaderingen te bespreken en IT en e-learning systematisch te integreren. Basistraining over gamification-principes en -strategieën, evenals geavanceerde sessies gericht op het ontwikkelen en implementeren van effectieve gamification-strategieën, zijn essentieel. Technische training over relevante tools, gecombineerd met pedagogische inzichten, is cruciaal voor docenten om gamification succesvol in hun cursussen te integreren. Daarnaast zijn training in digitalisering en de bevordering van digitale competenties essentiële aspecten om rekening mee te houden.

PL: Docenten hebben training nodig in game-ontwerpprincipes, instructiestrategieën en technologische hulpmiddelen om gamification en game-based leren effectief te implementeren. Ze moeten ook leren hoe ze deze methoden kunnen afstemmen op de doelstellingen van het curriculum en hoe ze de leerresultaten effectief kunnen beoordelen.

Vraag 16. Hoe kunnen opvoeders worden ondersteund bij het verwerven van de nodige vaardigheden en competenties?

AU: Het ondersteunen van opvoeders bij het verwerven van de nodige vaardigheden en competenties vereist op maat gemaakte benaderingen vanuit verschillende perspectieven. Drie van de antwoorden legden de nadruk op workshops, trainingssessies en online cursussen die zich richtten op uiteenlopende leerbehoeften en trauma-geïnformeerde praktijken. Twee mensen benadrukten mentorschapsprogramma's, netwerken voor collegiale ondersteuning en partnerschappen met onderwijsinstellingen. Nog eens twee mensen richtten zich op beleid dat pleitte voor voortdurende training en feedbackmechanismen. Eén respondent merkte het belang op van culturele sensitiviteit, verhalen vertellen en toolkits om uitdagingen in de klas aan te pakken. Ten slotte onderstreepten mensen gemeenschapsgerichte samenwerkingen en gespecialiseerde trainingsprogramma's. Over het algemeen zijn deze strategieën bedoeld om opvoeders uit te rusten met de vaardigheden die nodig zijn om kwetsbare jongeren effectief te ondersteunen en hun onderwijservaringen te verbeteren.

NL: Opvoeders kunnen op verschillende manieren ondersteund worden bij het verwerven van de nodige vaardigheden en competenties:

- Het bieden van toegang tot hoogwaardige trainingsprogramma's en middelen, inclusief financiële ondersteuning voor het volgen van workshops en cursussen, is cruciaal (20%).
- Het opzetten van mentorschap (10%) en netwerken voor collegiale ondersteuning (20%) kan kennisdeling en samenwerkend leren vergemakkelijken.
- Door te zorgen voor doorlopende mogelijkheden voor professionele ontwikkeling, zoals regelmatige bijscholing en toegang tot online leerplatforms, kunnen docenten op de hoogte blijven van nieuwe technologieën en methodologieën (20%).
- Institutionele steun van onderwijsautoriteiten en -beheerders is essentieel voor het bevorderen van een cultuur van innovatie en continue verbetering (10%).
- Door binnen de schema's van docenten tijd en flexibiliteit te bieden om deel te nemen aan trainings- en professionele ontwikkelingsactiviteiten, kunnen ze beter in staat zijn om nieuwe vaardigheden effectief te verwerven en toe te passen (20%).

FR: Om opvoeders te helpen de nodige vaardigheden en competenties te verwerven, moeten we hen een opleiding geven die is aangepast aan hun behoeften, met een pedagogische en een digitale kant. Ze hebben hulp nodig om naar hen te luisteren om vooruitgang te boeken. Er is ook financiële steun die essentieel is om alle opleidingen te financieren. Er is dus behoefte aan communicatie, uitleg, maar ook de vrijheid om deze of andere tools te kiezen.

PT: Er zijn verschillende maatregelen om opvoeders te ondersteunen. De basis zou zijn om gratis trainingsprogramma's te implementeren, toegankelijk voor alle opvoeders. Fundamenteel voor de uitvoering van deze programma's zou de aanschaf van technologisch materiaal zijn om een betere aanpassing aan werkinstrumenten mogelijk te maken. Institutionele steun is ook van fundamenteel belang voor de toewijzing van financiële middelen en beleidsmaatregelen die de modernisering van het onderwijsstelsel en de

opleiding van opvoeders aanmoedigen. En tot slot de uitvoering van praktijklessen, met gespecialiseerde technici.

IE: Opvoeders kunnen op verschillende manieren worden ondersteund bij het verwerven van de nodige vaardigheden en competenties. 30% van de respondenten benadrukte het belang van trainingsprogramma's en cursussen voor professionele ontwikkeling. Nog eens 20% benadrukte de rol van de ondersteuning van collega's en een verbeterd opleidingsaanbod. Daarnaast noemde 20% ondersteuning door werkgevers, zoals het verstrekken van vrije tijd voor training of het aanbieden van professionele ontwikkelingsprogramma's. Bovendien stelde 20% door de staat gesanctioneerde cursussen voor professionele ontwikkeling voor opvoeders in de publieke sector voor, samen met toegang tot gratis online leermiddelen. Deze bronnen moeten boeiend en toegankelijk zijn voor docenten om te gebruiken tijdens hun buitenschoolse tijd. Over het algemeen kan een combinatie van formele training, collegiale ondersteuning, hulp van de werkgever en toegankelijk leermateriaal docenten effectief ondersteunen bij het verwerven van de nodige vaardigheden en competenties.

DE: Docenten kunnen worden ondersteund bij het verwerven van de nodige vaardigheden en competenties door middel van cursussen onder leiding van game-ontwikkelaars, het versterken van algemene IT-competenties, praktische ervaring met verschillende apps en games, en langdurige betrokkenheid bij methodologie, onderwerpen en gameconcepten. Community building, online cursussen, leermiddelen en praktische workshops zijn ook waardevolle bronnen. Leren van bestaande ervaringen, openstaan voor nieuwe pedagogische benaderingen en conceptuele uitleg en voorbeelden uit de praktijk geven, zijn effectieve strategieën. Directe training over digitale tools en het gebruik ervan, zoals videobewerking of leerplatforms, is ook nuttig.

PL: Opvoeders kunnen op verschillende manieren worden ondersteund bij het verwerven van de nodige vaardigheden en competenties. Volgens 40% van de respondenten benadrukte het belang van trainingsprogramma's en cursussen voor professionele ontwikkeling. Nog eens 20% benadrukte de rol van de ondersteuning van collega's en een verbeterd opleidingsaanbod. Daarnaast noemde 20% ondersteuning door werkgevers, zoals het verstrekken van vrije tijd voor training of het aanbieden van professionele ontwikkelingsprogramma's. Bovendien stelde 10% door de staat gesanctioneerde cursussen voor professionele ontwikkeling voor opvoeders in de publieke sector voor, samen met toegang tot gratis online leermiddelen. Deze bronnen moeten boeiend en toegankelijk zijn voor docenten om te gebruiken tijdens hun buitenschoolse tijd.

C. Impact van gamification en game-based leren op de motivatie en betrokkenheid van lerende volwassenen

Vraag 17. Welke impact denk je dat gamification en game-based leren hebben op de motivatie en betrokkenheid van volwassen lerenden?

AU: Gamification en game-based leren hebben een aanzienlijke invloed op de motivatie en betrokkenheid van volwassen lerenden, afhankelijk van de geboden perspectieven. Sommige reacties benadrukten hoe gamification leren leuk en minder intimiderend maakt, actieve deelname stimuleert en angst vermindert. Anderen benadrukten de rol van onmiddellijke feedback, beloningen en intrinsieke motivatie bij het verbeteren van de leerervaringen van volwassenen. Twee mensen richtten zich op het bevorderen van samenwerking, kritisch denken en probleemoplossende vaardigheden door middel van interactieve, op games gebaseerde activiteiten. Eén respondent merkte de voordelen op van autonomie, minder uitval en een grotere relevantie van gamified content voor lerende volwassenen. Ten slotte onderstreepte één persoon het belang van het bereiken van leermijlpalen, het verminderen van faalangst en het verbeteren van de retentiepercentages. Over het algemeen verbeteren gamification en game-based leerstrategieën de motivatie, betrokkenheid en leerresultaten van volwassen lerenden.

NL: Gamification en game-based leren hebben volgens de respondenten een aanzienlijke impact op de motivatie en betrokkenheid van volwassen lerenden. Deze methoden worden gezien als zeer effectief in het verhogen van de motivatie van leerlingen door onderwijsactiviteiten interactiever (20%), leuker (10%) en relevanter te maken voor de interesses en behoeften van leerlingen (10%). Ze geven onmiddellijke feedback en beloningen, wat het zelfvertrouwen en de tevredenheid van de leerling kan vergroten (30%). Bovendien bevorderen gamification en game-based leren een gevoel van competitie en samenwerking tussen leerlingen, waardoor hun betrokkenheid en toewijding aan het leerproces toenemen (10%). Deze methoden zijn bijzonder effectief in het bereiken van moeilijk bereikbare en gemarginaliseerde groepen door een ondersteunende en inclusieve leeromgeving te bieden die inspelt op verschillende leerstijlen en voorkeuren (20%).

FR: Leren door games te spelen verhoogt de motivatie en betrokkenheid van volwassen lerenden omdat het hen uitdaagt, ze kunnen beloningen krijgen zoals badges (of niveaus). Ze kunnen met de andere leerlingen vergelijken wat ze behalen of welk niveau ze hebben. Het is als een kleine competitie, dus het onthult de competitieve kant van iedereen. De betrokkenheid wordt ook vergroot omdat leerlingen actief leren en rustig, rustig en soms alleen vooruitgang kunnen boeken. Ze kunnen minder druk voelen om langzamer te leren dan anderen en de tijd nemen.

PT: Gamification en game-based leren stimuleren de motivatie bij volwassen lerenden voor zover er een systeem van toewijding en beloning is, wat betekent dat door tijd en moeite te besteden en de uitdagingen in de games te overwinnen, de leerling een gevoel van

zelfrealisatie en de daaruit voortvloeiende beloning genereert. Wanneer ze het gevoel hebben dat ze een uitdaging hebben overwonnen, verandert deze prestatiekracht geleidelijk in motivatie. Wat engagement betreft, heeft gamification een meer individueel en gereserveerd traditioneel onderwijsmodel veranderd in een dynamische, interactieve pedagogische methode die de communicatie tussen deelnemers stimuleert. Door de sociale dynamiek te stimuleren, wordt ook een gevoel van motivatie gegenereerd, vanwege het verlangen om met anderen om te gaan, aangezien we sociale wezens zijn, hebben we deze communicatie nodig en het verwerven ervan in combinatie met lesgeven is zeer nuttig. Een ander sterk punt van gamification dat motivatie genereert, is het feit dat dit type onderwijs meer gepersonaliseerd is. De complexiteit van de spellen wordt aangepast aan elke leerling en ze kunnen het tempo kiezen waarin ze willen leren, wat een gevoel van autonomie genereert en hen ertoe aanzet om deel te nemen, want wanneer de inhoud en manier van lesgeven niet wordt aangepast en te algemeen is, voelen sommige leerlingen zich gefrustreerd omdat ze niet in hetzelfde tempo en met hetzelfde gemak kunnen leren als algemeen en regulier onderwijs. Ten slotte moet worden opgemerkt dat de motivatie ook wordt versterkt door de verschillende leerstijlen die beschikbaar zijn voor stagiairs door middel van gamification. Het is aan elke docent om de klas te analyseren en te begrijpen op welke stijl hij zijn spel moet baseren, auditief, visueel of kinesthetisch.

IE: Uit de antwoorden blijkt dat gamification en game-based leren een aanzienlijke impact hebben op de motivatie en betrokkenheid van volwassen lerenden. 30% van de deelnemers benadrukte een grotere interactie en betrokkenheid als gevolg van de introductie van nieuwe technologieën. Nog eens 30% benadrukte het potentieel voor een grote impact, met name om leren leuker en toegankelijker te maken. Bovendien merkte 20% op dat de impact afhangt van individuele voorkeuren en interesses, wat suggereert dat leerlingen die van nature geneigd zijn tot gamified benaderingen het meest kunnen profiteren. Verder noemde 20% het potentieel van gamification om de intrinsieke motivatie en het gevoel van prestatie te vergroten, leren leuk te maken en actieve deelname aan te moedigen. Over het algemeen duiden deze antwoorden op een wijdverbreid geloof in de positieve invloed van gamification en game-based leren op de motivatie en betrokkenheid van volwassen lerenden, waardoor traditionele leermodellen mogelijk in effectiviteit worden overtroffen.

DE: Uit de antwoorden blijkt dat gamification en game-based leren een aanzienlijke impact hebben op de motivatie en betrokkenheid van volwassen lerenden. Ze zorgen voor directe feedback, zichtbaar succes en bieden een alternatief voor traditioneel leer materiaal. Leerlingen tonen een verhoogde motivatie en betrokkenheid, met name in op games gebaseerde componenten van cursussen en seminars. Deze benaderingen verbeteren niet alleen de motivatie en betrokkenheid, maar bevorderen ook kritische en probleemoplossende denkvaardigheden.

PL: Volgens 70% van de docenten verbeteren gamification en game-based leren de motivatie en betrokkenheid van volwassen lerenden aanzienlijk. Ze rapporteren een verhoogde

deelname en enthousiasme aan educatieve activiteiten. Bovendien merkt 60% van de docenten een verbeterde retentie van informatie en een hogere mate van interactiviteit in het leerproces.

Vraag 18. Wat zijn enkele van de mogelijke nadelen of beperkingen van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs?

AU: Gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs brengen verschillende potentiële nadelen en beperkingen met zich mee, zoals blijkt uit de gegeven antwoorden. Sommige van de zorgen hebben te maken met de perceptie van gamified inhoud als kinderachtig, technische problemen met internettoegang en weerstand van traditionele opvoeders. Anderen benadrukten uitdagingen bij het afstemmen van games op educatieve doelen, het aanpassen aan verschillende leerstijlen en hoge initiële kosten. Nog eens twee mensen richtten zich op technische problemen voor leerlingen, zorgen over gegevensbeveiliging en de integratie met traditionele onderwijsmethoden. Ongeveer 10-15% merkte mogelijke frustraties op bij complexe games en moeilijkheden bij het evalueren van effectiviteit en het meten van resultaten. Ten slotte onderstreepten ze het belang van het behouden van educatieve waarde te midden van de gemakkelijke aspecten van gamified leren. Deze overwegingen zijn essentieel om uitdagingen effectief aan te pakken en de voordelen van gamification en game-based leren in de context van volwasseneneducatie te maximaliseren.

NL: Hoewel gamification en game-based leren tal van voordelen bieden, zijn er ook potentiële nadelen en beperkingen waarmee rekening moet worden gehouden. Een punt van zorg is het risico van een te grote afhankelijkheid van extrinsieke motivatoren zoals beloningen en punten, wat de intrinsieke motivatie en betrokkenheid op lange termijn (20%) kan ondermijnen. Er is ook een mogelijkheid om het systeem te bespelen of meer te focussen op winnen dan op leren, wat afbreuk kan doen aan de educatieve waarde van deze methoden (30%). Bovendien reageren mogelijk niet alle leerlingen positief op gamification, aangezien individuele voorkeuren en leerstijlen variëren (10%). Het kan een uitdaging zijn om ervoor te zorgen dat gamification-methoden zijn afgestemd op leerdoelen en -resultaten (10%), en er bestaat een risico op oppervlakkige of ineffectieve implementatie als deze niet zorgvuldig wordt gepland en uitgevoerd (10%). Bovendien kan de toegang tot technologie en digitale middelen voor sommige lerenden beperkt zijn, waardoor de bestaande ongelijkheden in het onderwijs (20 %) kunnen toenemen.

FR: Een beperking van gamification is het overmatig gebruik. Leerlingen kunnen zich minder betrokken en geïnteresseerd voelen omdat ze zich vervelen. Het spel kan ook de overhand krijgen bij het leren, waardoor de eerste interesse verloren gaat. Als het niet in groep is, vermindert het de dynamiek van de groep, van het leren in groep, en dus de sociale dimensie. Voor online games kunnen sommige mensen moeite hebben met het gebruik van de digitale hulpmiddelen of niet ontvankelijk zijn voor de ondersteuning. Sommige mensen vinden het leuk om te leren door interactie met andere mensen, met de opvoeder.

PT: Allereerst vereisen gamification en game-based leren dat technologische infrastructuur en materialen levensvatbaar zijn, iets dat de toepassing ervan beperkt en ongelijkheden in het leren genereert, aangezien stagiairs, scholen of instellingen met meer middelen zullen

profiteren van deze pedagogische methode. De ontwikkeling van het spel zelf vereist stagiairs met een goede technologische kennis bij het maken van spellen, en dus een opleiding zodat ze de nodige vaardigheden kunnen verwerven om de spellen te verwerven en toe te passen. Twee genoemde nadelen waren het risico dat de gamification van de te onderwijzen inhoud niet goed wordt geproduceerd en bijdraagt aan een oppervlakkige benadering van het onderwerp en ongelijk leren door verschillende niveaus van technologische vaardigheden binnen dezelfde klas. Daarnaast werd gewezen op de buitensporige competitiviteit die door de spellen onder de stagiairs wordt gegenereerd, wat een nadeel kan worden als het geen gezonde competitie is en spanning onder de stagiairs veroorzaakt.

IE: Verschillende mogelijke nadelen of beperkingen van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs werden door de deelnemers geïdentificeerd. 30% uitte zijn bezorgdheid over technologische uitdagingen, waaronder problemen voor personen met lagere digitale competenties en technologische bugbears zoals sitecrashes of gebrek aan updates. Nog eens 30% benadrukte de mogelijkheid dat gamified benaderingen niet geschikt zijn voor elke leerling, vooral als het onderwerp of niveau ongeschikt is. Bovendien noemde 20% het risico dat beperkte infrastructuur, middelen of apparatuur een effectieve implementatie belemmeren. Er werd ook bezorgdheid geuit over de mogelijkheid dat gamified inhoud als te kinderachtig of niet boeiend genoeg wordt ervaren, waardoor de motivatie van de leerling mogelijk wordt ondermijnd. Bovendien merkte 10% het risico op van een one-size-fits-all-aanpak en het belang om ervoor te zorgen dat gamificationstrategieën op de juiste manier zijn afgestemd op de uiteenlopende behoeften van leerlingen. Over het algemeen onderstrepen deze antwoorden het belang van het aanpakken van technologische, educatieve en engagementgerelateerde uitdagingen om de effectiviteit van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs te maximaliseren.

DE: Mogelijke nadelen zijn onder meer de perceptie dat het onderwerp niet serieus wordt genomen vanwege het speelse karakter ervan, dat leerlingen door de inhoud kunnen bladeren zonder diep in te gaan, en dat sommige volwassenen aarzelen om zich open te stellen in een spelomgeving. Bovendien ontstaan er uitdagingen bij het ontwikkelen en implementeren van effectieve gamified leerprogramma's vanwege de benodigde middelen en tijd, technische kennis en mogelijke integratieproblemen met traditionele onderwijsmethoden. Het is van cruciaal belang om te zorgen voor afstemming op de leerdoelen, en sommige leerlingen omarmen hun rol in gamified scenario's mogelijk niet volledig, waardoor meer ondersteuning nodig is. Er is ook bezorgdheid dat gamification kunstmatig kan aanvoelen en niet resoneert met de behoeften van de deelnemers. Bovendien worden de noodzaak van grondige integratie en de hoge kosten die gepaard gaan met sommige spelplatforms als beperkingen beschouwd. Ten slotte kan het een uitdaging zijn om ervoor te zorgen dat gamification-elementen nauw aansluiten bij de inhoud en de juiste niveaus van uitdaging bieden, maar noodzakelijk voor een effectieve implementatie.

PL: Ongeveer 40% van de docenten erkent dat gamification en game-based leren potentiële nadelen of beperkingen kunnen hebben in het volwassenenonderwijs. Deze omvatten zorgen over te veel vertrouwen op technologie, afleiding van leerdoelen en uitdagingen bij het ontwerpen van effectieve games die inspelen op verschillende leerstijlen. Bovendien maakt ongeveer 30% zich zorgen over de tijd en middelen die nodig zijn voor de implementatie, evenals het potentieel dat gamification kritisch denken en deep learning overschaduwet.

D. Rol van technologie bij het bevorderen van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs

Vraag 19. Welke rol zie je technologie spelen bij het bevorderen van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs?

AU: Technologie speelt een cruciale rol bij het bevorderen van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs, volgens de geboden perspectieven. Drie antwoorden benadrukten hoe technologie de betrokkenheid vergroot door middel van interactieve en meeslepende ervaringen, aanpassing van inhoud en toegankelijkheid. Twee mensen benadrukten de rol van digitale platforms, data-analyse en trackingtools bij het personaliseren van leren en het monitoren van de voortgang. Nog eens twee respondenten richtten zich op de voordelen van virtual reality, augmented reality en mobiele applicaties bij het integreren van gamification in het dagelijks leven en de routines van volwassenen. Eén persoon merkte het belang op van kunstmatige intelligentie, sociale-mediaplatforms en cyberbeveiligingsmaatregelen bij het verbeteren van gepersonaliseerde leerpaden, sociale prikkels en gegevensbeveiliging. Tot slot onderstreepte één persoon de rol van real-time feedback en beoordeling bij het verbeteren van de leerresultaten en de motivatie van lerende volwassenen. Over het algemeen dient technologie als een krachtige enabler voor effectieve en boeiende gamification en game-based leerervaringen in de context van volwasseneneducatie.

NL: De meerderheid van de respondenten erkent dat technologie een cruciale rol speelt bij het bevorderen van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs. Technologie biedt de nodige infrastructuur en platforms om deze methoden effectief te implementeren, waardoor docenten meeslepende en interactieve leerervaringen kunnen creëren. Digitale tools en platforms vergemakkelijken de ontwikkeling van gamified leerinhoud en stellen lerenden in staat om altijd en overal toegang te krijgen tot leermiddelen. Technologie maakt ook real-time feedback en beoordeling mogelijk, wat de leerervaring verbetert en gepersonaliseerde instructie mogelijk maakt. Bovendien maakt technologie samenwerking en sociale interactie tussen leerlingen mogelijk, waardoor een gemeenschapsgevoel en betrokkenheid bij het leerproces wordt bevorderd.

FR: Het promoten van gamification is makkelijker met sociale media. Het spuit informatie snel en massaal. De evolutie van de diversiteit van digitale dragers zorgt voor een andere dynamiek, waardoor de keuze wordt overgelaten.

PT: Technologie speelt een fundamentele rol bij de ontwikkeling van games voor volwasseneneducatie. Tegenwoordig zijn er verschillende softwarepakketten voor het ontwikkelen van interactieve spellen die worden gebruikt als een zeer effectieve lesmethode. Naast software zijn er minder complexe en intuïtieve platforms voor het maken van educatieve spellen. Technologie is een gebied dat ten grondslag ligt aan verschillende fronten in het onderwijs. Het helpt bij het delen van kennis, toont de voortgang in de loop van het

leren aan en helpt docenten bij het plannen, creëren, evalueren en beheren van deze kennisuitwisseling. Bovendien biedt technologie de mogelijkheid om gepersonaliseerde kennis op een dynamischere en aantrekkelijkere manier over te dragen, wat resulteert in een grotere therapietrouw en motivatie van de kant van de cursisten. Binnen de bestaande mogelijkheden biedt technologie meerdere vormen van gamification. De veelzijdigheid van technologische hulpmiddelen biedt een schat aan middelen die, in combinatie met creativiteit, zeer interessante spellen kunnen opleveren. Tot slot moeten we erop wijzen dat de bevordering van gamification en games voor volwasseneneducatie wordt vergemakkelijkt omdat de technologische vooruitgang de virtuele verbinding tussen opvoeders en de doelgroep bevordert, waardoor de verspreiding snel, grootschalig en efficiënt is in vergelijking met traditionele promotiemethoden.

IE: De deelnemers erkenden de belangrijke rol van technologie bij het bevorderen van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs. 30% benadrukte de symbiotische relatie tussen technologie en deze onderwijsstrategieën en benadrukte dat ze hand in hand gaan. Nog eens 30% suggereerde dat digitale platforms en apps waarschijnlijk zullen dienen als primaire media voor het ontwikkelen en leveren van gamified content. 20% uitte echter zijn bezorgdheid over de mogelijke uitsluiting van personen met beperkte digitale vaardigheden als promotie uitsluitend met behulp van digitale technologie wordt uitgevoerd. Bovendien benadrukte 10% de cruciale rol van technologie bij het bieden van de infrastructuur, tools en platforms die nodig zijn om boeiende en interactieve leerervaringen te creëren. Over het algemeen zagen de respondenten technologie als een belangrijke en groeiende rol bij het vergemakkelijken van de implementatie en toegankelijkheid van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs.

DE: Technologie speelt een cruciale rol bij het bevorderen van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs. Technologische vooruitgang maakt directe integratie in games mogelijk, maar gebruikers hebben ook toegang nodig tot hoogwaardige technologieën om effectief met deze games om te gaan. E-learningplatforms en leerbeheersystemen zijn van cruciaal belang en bieden functies voor inhoudsbeheer, communicatie tussen docenten en lerenden en voortgangsbeoordeling. De ontwikkeling van digitale platforms die speciaal zijn ontworpen voor gamified leren wordt mogelijk gemaakt door technologie, waarbij mobiele apparaten steeds belangrijker worden. Technologie ondersteunt game-based leren, hoewel het niet altijd verplicht is. Het belang ervan zal naar verwachting in de toekomst toenemen en nieuwe mogelijkheden bieden voor onderwijs via mobiele apparaten en pc's (pc's).

PL: Technologie speelt een cruciale rol bij het bevorderen van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs. 80% van de docenten erkent technologie als een facilitator, die het creëren van interactieve en meeslepende leerervaringen mogelijk maakt. Ongeveer 70% benadrukt zijn rol bij het bieden van toegang tot een breed scala aan educatieve games en platforms, die inspelen op uiteenlopende voorkeuren van leerlingen.

Bovendien benadrukt 60% het vermogen van technologie voor realtime feedback en gepersonaliseerd leren, waardoor de betrokkenheid en effectiviteit worden vergroot.

Opmerking: De percentages van meer dan 100% zijn opgetreden omdat er overlap was tussen sommige antwoorden, waarbij sommige respondenten meerdere antwoorden op deze vraag vermeldden.

Vraag 20. Wat zijn enkele van de belangrijkste technologische innovaties die waarschijnlijk van invloed zullen zijn op het gebruik van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs?

AU: Technologische innovaties staan op het punt om een aanzienlijke impact te hebben op het gebruik van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs, afhankelijk van de geboden perspectieven. De antwoorden benadrukten het potentieel van augmented reality (AR), virtual reality (VR) en kunstmatige intelligentie (AI) bij het creëren van meeslepende, gepersonaliseerde en interactieve leerervaringen voor volwassenen. Ze benadrukten ook de rol van blockchain-technologie, Internet of Things (IoT) en big data-analyse bij het verbeteren van de beveiliging, de ontwikkeling van praktische vaardigheden en inzichten in het gedrag van leerlingen. De respondenten concentreerden zich op de voordelen van mobiele technologie, adaptieve leerplatforms en integratie van sociale media bij het bevorderen van flexibiliteit, betrokkenheid en gemeenschapsvorming onder volwassen lerenden. Ze wezen op de schaalbaarheid en toegankelijkheidsvoordelen van cloud computing en het belang van cyberbeveiligingsmaatregelen om gegevensbescherming en vertrouwen te waarborgen. Ten slotte onderstreepten ze het potentieel van AI-chatbots voor real-time ondersteuning en begeleiding in gamified leercontexten. Deze technologische vooruitgang is veelbelovend voor het verbeteren van de effectiviteit, betrokkenheid en inclusiviteit van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs.

NL: Enkele van de belangrijkste technologische innovaties die waarschijnlijk van invloed zullen zijn op het gebruik van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs zijn kunstmatige intelligentie (AI), virtual reality (VR) en augmented reality (AR). AI-aangedreven adaptieve leersystemen kunnen leerervaringen personaliseren op basis van individuele voorkeuren en prestaties van de leerling, waardoor de betrokkenheid en resultaten worden geoptimaliseerd (40%). VR- en AR-technologieën bieden meeslepende en interactieve omgevingen die het realisme en de effectiviteit van gamified leerervaringen verbeteren (20%). Mobiele technologieën en apps bieden flexibiliteit en toegankelijkheid, waardoor leerlingen op hun eigen apparaten met gamified content kunnen omgaan (20%). Bovendien stelt de integratie van data-analyse en learning analytics docenten in staat om de voortgang van leerlingen te volgen en instructiestrategieën te optimaliseren voor betere leerresultaten (10%). Blockchain-technologie kan ook een rol spelen bij het verifiëren en accrediteren van prestaties in gamified leeromgevingen, waardoor de geloofwaardigheid en erkenning (10%) worden vergroot.

FR: De tablet/smartphone is geweldig in gamification omdat hij aanraakgevoelig is, dus meer interacties met de interface/het platform dan met alleen een scherm. Het is ook klein, dus het is gemakkelijk overal mee naartoe te nemen en te spelen en te leren tijdens de vrije tijd. AI zou ook de efficiëntie van het leren kunnen verhogen met constante hulp die op elk moment kan antwoorden of misschien het niveau van het spel kan veranderen om zich aan te passen aan de leerling.

PT: Alle deelnemers waren van mening dat de platforms die het meest waarschijnlijk een impact zouden hebben op het gebruik van gamification en game-based leren, e-learningplatforms waren, zoals MOOC's en onderwijsapps, vanwege hun gemakkelijke toegankelijkheid via mobiele telefoons. Ook de grote impact die Artificial Intelligence kan hebben op gamification werd genoemd, evenals Virtual Reality en Big Data.

IE: Verschillende belangrijke technologische innovaties zullen naar verwachting van invloed zijn op het gebruik van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs, zoals aangegeven door de deelnemers. 30% benadrukte het potentieel van virtual en augmented reality (VR/AR) technologieën om meeslepende leerervaringen te verbeteren. Nog eens 20% noemde specifiek het wijdverbreide eigendom van digitale apparaten die met internet zijn verbonden, waardoor de toegang tot gamified content wordt uitgebreid. Bovendien identificeerde 20% kunstmatige intelligentie (AI) als het potentieel om gamification te verrijken door middel van gepersonaliseerde leerervaringen en adaptieve feedback. 30% gaf echter aan onzeker te zijn of bepaalde technologische innovaties niet te specificeren. Over het algemeen worden VR/AR, AI en de alomtegenwoordige aanwezigheid van digitale apparaten gezien als belangrijke drijfveren die het toekomstige landschap van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs vormgeven.

DE: Verschillende technologische innovaties staan op het punt om het gebruik van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs te beïnvloeden. Deze omvatten kunstmatige intelligentie (AI), virtual reality (VR), augmented reality (AR), interactieve taken, quizzen, video's, podcasts, online quizplatforms en communicatie via internet. Door gebruik te maken van deze technologieën worden verkenning, competitie, verschillende leerinteracties en de integratie van spelelementen zoals puntensystemen, ranglijsten, niveaus, regels, badges, trofeeën en missies mogelijk.

PL: Virtual Reality (VR): Ongeveer 40% van de docenten verwacht dat VR-technologie een revolutie teweeg zal brengen in meeslepende leerervaringen, waardoor volwassenen kunnen communiceren met virtuele omgevingen en simulaties. Augmented Reality (AR): Ongeveer 20% van de docenten voorziet dat AR gamified leren zal verbeteren door digitale inhoud over de fysieke wereld te leggen, waardoor interactieve en boeiende ervaringen worden gecreëerd. Gegamificeerde leerplatforms: Ongeveer 60% van de docenten verwacht vooruitgang op het gebied van gamified leerplatforms, die meer geavanceerde analyses, aanpassingsopties en sociale functies bieden om de betrokkenheid en samenwerking van leerlingen te vergroten. Mobiel leren: Ongeveer 50% van de docenten verwacht dat mobiele apparaten een belangrijke rol zullen blijven spelen bij gamified leren en onderweg toegang zullen bieden tot educatieve games en bronnen.

Opmerking: De percentages van meer dan 100% zijn opgetreden omdat er overlap was tussen sommige antwoorden, waarbij sommige respondenten meerdere antwoorden op deze vraag vermeldden.

IV. Game-based leerstrategieën om moeilijk bereikbare geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg te bereiken

A. Overzicht van de antwoorden op het potentieel van game-based leerstrategieën om moeilijk bereikbare geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg te bereiken

Vraag 21. Wat is volgens u het potentieel van game-based leerstrategieën om moeilijk bereikbare geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg te bereiken?

AU: Op spel gebaseerde leerstrategieën hebben een aanzienlijk potentieel om moeilijk te bereiken geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en mensen in alternatieve zorg te bereiken en te betrekken, zoals blijkt uit de geboden perspectieven. De antwoorden benadrukten het interactieve en boeiende karakter van op games gebaseerde benaderingen, die educatieve hiaten kunnen overbruggen en individuen kunnen motiveren die moeite hebben met traditionele methoden. Ze benadrukten het vermogen van game-based leren om een veilige en flexibele leeromgeving te bieden, afgestemd op verschillende leerstijlen en achtergronden. Ze richtten zich ook op het potentieel van op games gebaseerde strategieën om onafhankelijkheid, besluitvormingsvaardigheden en veerkracht te bevorderen door middel van gesimuleerde scenario's en onmiddellijke feedback. Mensen merkten de rol van virtuele omgevingen op bij het bevorderen van een gemeenschapsgevoel en collegiale ondersteuning onder jongvolwassenen in alternatieve zorg, waardoor hun betrokkenheid en motivatie werden vergroot. Tot slot onderstreepten de respondenten het belang van praktische vaardigheidstraining en de toegankelijkheid van op technologie gebaseerde platforms om jongvolwassenen te bereiken en te ondersteunen, waar ze zich ook bevinden. Over het algemeen komt game-based leren naar voren als een veelbelovend hulpmiddel voor het versterken en opleiden van jonge volwassenen in uitdagende omstandigheden, en biedt het hen kansen voor persoonlijke groei en academisch succes.

NL: Alle respondenten zien een aanzienlijk potentieel in game-based leerstrategieën om moeilijk bereikbare geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg te bereiken. Deze methoden bieden een boeiende en interactieve benadering van leren die barrières zoals terugtrekking en gebrek aan motivatie kan overwinnen (60%). Door een ondersteunende en inclusieve leeromgeving te bieden, kan game-based leren helpen om vertrouwen en een goede verstandhouding op te bouwen met leerlingen die mogelijk negatieve ervaringen hebben gehad met traditioneel onderwijs (20%). Deze strategieën kunnen ook inspelen op uiteenlopende leerbehoeften en -voorkeuren, waardoor leren toegankelijker en relevanter wordt voor individuele leerlingen (10%). Bovendien kan game-based leren leerlingen sterker maken door hen in staat te stellen in hun

eigen tempo vooruitgang te boeken en onmiddellijke feedback en beloningen te geven, wat het zelfvertrouwen en de motivatie kan vergroten (10%).

FR: Jongvolwassenen die een moeilijke start in het leven hebben gehad, of die nog in gespecialiseerde instellingen zitten, hebben specifieke ondersteuning nodig. Ze kunnen om verschillende redenen niet naar school kunnen gaan, of zijn gestopt met het 'reguliere' onderwijs. Het is dus belangrijk om ze niet teleur te stellen en ze te laten doorgaan met leren op een nieuwe manier die misschien meer bij hen past. Gamification kan dit mogelijk maken, omdat het de indruk wekt te leren zonder daadwerkelijk te leren. Door games te spelen, kun je meer informatie onthouden zonder de indruk te hebben dat je aan het werk bent. Op deze manier kunnen jongvolwassenen vaardigheden en kennis blijven vergaren dankzij gevarieerde en meer geschikte spelmethoden.

PT: Het potentieel van spelenderwijs strategieën om geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg te bereiken is vrij hoog, maar de barrières mogen niet worden onderschat. Naar de mening van de deelnemers is de belangrijkste factor die gamification en game-based strategieën hun potentieel geeft, hun aantrekkelijkheid, hun vermogen om inhoud op een meer dynamische en interactieve manier te presenteren, anders dan de traditionele manieren die ze waarschijnlijk gewend zijn. Bovendien is de personalisatie van de inhoud zelf, de aanpassing door de stagiairs om tegemoet te komen aan de moeilijkheden en behoeften van de stagiairs, erg belangrijk, aangezien een generalistische en transversale opleiding voor jongeren in het reguliere onderwijssysteem niet in staat is om de eigenaardigheden van deze specifieke doelgroep bij te houden. Door de inhoud aan te passen, wordt deze democratischer en wordt gesuggereerd dat elke cursist tijdens het leerproces in zijn eigen tempo moet gaan. Ook de stimulering van sociale vaardigheden door communicatie via games werd genoemd. Als de trainer de sociale dynamiek beheerst en zorgt voor een gezonde competitie tussen de cursisten, kan dit een goede trigger zijn voor het genereren van motivatie. Afhankelijk van de inhoud van de spellen kunnen ze leiden tot een gevoel van verbondenheid, inclusie en ondersteuning, wat erg belangrijk is in het geval van geïnstitutionaliseerde jongeren. Ten slotte zijn de deelnemers van mening dat games emotioneel ondersteunend moeten zijn, omdat ze een pedagogische methode moeten zijn die een gevoel van rust en plezier geeft, omdat ze interactief en didactisch zijn en niet te formeel. Het is belangrijk om te begrijpen dat jonge mensen die in een instelling zijn opgenomen en/of in alternatieve zorg zijn, vaak een complex leven hebben, met een complexe gezinscontext, dus onderwijs moet fungeren als een "ontsnappingsroute" uit deze realiteit en een lichte en aangename kennisverwerving brengen.

IE: Deelnemers uitten uiteenlopende meningen over het potentieel van game-based leerstrategieën om moeilijk te bereiken geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg te bereiken. 20% was voorzichtig, erkende mogelijke moeilijkheden, maar erkende het voordeel van toegankelijkheid en betrokkenheid van digitale games. Nog eens 20% benadrukte het grote potentieel om deze jongvolwassenen te bereiken,

vooral gezien hun frequente gebruik van digitale apparaten. Bovendien uitte 20% optimisme over de transformerende impact van game-based leren, wat suggereert dat het de educatieve ervaringen van deze jongvolwassenen volledig zou kunnen veranderen. Bovendien merkte 20% het positieve potentieel van gamification op om leerlingen aan te moedigen leermogelijkheden na te streven via boeiende media. 20% benadrukte echter ook de noodzaak van effectieve betrokkenheidsstrategieën om succes te garanderen. Over het algemeen erkenden de respondenten het aanzienlijke potentieel van game-based leren om moeilijk te bereiken jongvolwassenen te bereiken en te betrekken, met name wanneer gebruik wordt gemaakt van digitale platforms en interactieve media.

DE: Game-based leren-strategieën hebben een aanzienlijk potentieel voor het bereiken van geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen of mensen in alternatieve zorgomgevingen. Deze benaderingen kunnen de betrokkenheid vergroten, vooral voor personen die moeite hebben met traditionele leermethoden. Door interactieve en ervaringsgerichte leerervaringen te bieden die zijn afgestemd op hun behoeften en interesses, bieden op games gebaseerde strategieën kansen voor de ontwikkeling van vaardigheden, sociale interactie en kritisch denken. Ze creëren een bevorderlijke leersfeer, bevorderen positieve relaties en moedigen verkenning aan op een leuke en boeiende manier.

PL: Game-based leerstrategieën hebben een aanzienlijk potentieel om moeilijk te bereiken geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en mensen in alternatieve zorginstellingen te bereiken. Door gebruik te maken van de intrinsieke motivatie en betrokkenheid die inherent zijn aan games, kunnen deze strategieën barrières overwinnen zoals gebrek aan interesse, onderwijslacunes en sociaal isolement dat vaak door deze demografie wordt ervaren. Games bieden een veilige en meeslepde omgeving om te leren, waardoor jongvolwassenen in hun eigen tempo nieuwe concepten kunnen verkennen, vaardigheden kunnen ontwikkelen en zelfvertrouwen kunnen opbouwen. Bovendien kan game-based leren sociale interactie, samenwerking en emotioneel welzijn bevorderen, waarbij wordt ingespeeld op de holistische behoeften van jonge volwassenen in alternatieve zorgomgevingen. Door middel van gerichte en op maat gemaakte op games gebaseerde interventies kunnen opvoeders en verzorgers deze personen voorzien van essentiële kennis, vaardigheden en kansen voor persoonlijke groei, waardoor uiteindelijk hun onderwijsresultaten en levensvooruitzichten worden verbeterd.

[Vraag 22. Wat zijn enkele van de mogelijke uitdagingen bij het gebruik van game-based leerstrategieën om moeilijk bereikbare geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg te bereiken?](#)

AU: Het gebruik van op games gebaseerde leerstrategieën om moeilijk te bereiken geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en mensen in alternatieve zorg te bereiken, brengt verschillende uitdagingen met zich mee, zoals benadrukt door de geboden perspectieven. Een

deel van de antwoorden identificeerde infrastructuurgerelateerde uitdagingen, zoals beperkte toegang tot technologie, onbetrouwbaar internet en financieringsbeperkingen voor noodzakelijke upgrades. Anderen merkten weerstand op van personeel, verzorgers of deelnemers zelf, voortkomend uit scepsis over de educatieve waarde van games of zorgen over privacy en gegevensbeveiliging. Ze benadrukten ook de noodzaak van culturele gevoeligheid in game-inhoud en de aanpassing van strategieën aan uiteenlopende leerbehoeften en vaardigheden. Sommige respondenten richtten zich op het behouden van betrokkenheid en motivatie in de loop van de tijd, het navigeren door logistieke barrières en het aantonen van de impact van game-based leren op onderwijsresultaten. Ten slotte onderstreepten zij de complexiteit van institutioneel beleid en regelgeving die de uitvoering en doeltreffendheid van op spel gebaseerde benaderingen kunnen belemmeren. Het aanpakken van deze uitdagingen zal cruciaal zijn om met succes gebruik te maken van game-based leren om de onderwijs- en ontwikkelingsbehoeften van jongvolwassenen in uitdagende omstandigheden te ondersteunen.

NL: Hoewel game-based leerstrategieën veelbelovend zijn voor het bereiken van moeilijk bereikbare geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg, zijn er potentiële uitdagingen om te overwegen. Beperkte toegang tot technologie en digitale bronnen kan voor sommige lerenden een barrière vormen, met name degenen in geïnstitutionaliseerde omgevingen waar middelen schaars kunnen zijn (30%). Het waarborgen van gelijkheid en inclusiviteit bij de toegang tot gamified leerervaringen is van cruciaal belang om te voorkomen dat de bestaande ongelijkheden (20%) groter worden. Het aanpassen van game-gebaseerde leerinhoud om te voldoen aan de specifieke behoeften en interesses van diverse leerlingpopulaties kan een uitdaging zijn en kan maatwerk en lokalisatie-inspanningen vereisen (20%). Bovendien kan het nodig zijn om mogelijke weerstand tegen technologie of gaming van opvoeders, verzorgers of institutionele autoriteiten aan te pakken om deze strategieën met succes te implementeren (10%). Ten slotte kan het handhaven van langdurige betrokkenheid en het behoud van leerwinsten in deze populaties voortdurende ondersteuning en versterking vereisen die verder gaat dan de initiële implementatie van game-based leren-programma's (20%).

FR: Elke geïnstitutionaliseerde jongvolwassene of in alternatieve zorg heeft zijn geschiedenis en logica, dus het is een uitdaging om je aan hen aan te passen. Het kan echter ook een uitdaging zijn voor opvoeders om je aan hen aan te passen, omdat je niet altijd kunt begrijpen wat deze mensen hebben meegemaakt/doormaken als je het niet zelf hebt meegemaakt. Het is dus van vitaal belang om te blijven luisteren en ze niet te overhaasten of te forceren.

PT: Naast de uitdagingen die in het antwoord op vraag 18 worden uiteengezet, moet rekening worden gehouden met de specifieke kenmerken van deze doelgroep. Geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg hebben over het algemeen een complexe en risicovolle gezinsachtergrond. Het is essentieel om te begrijpen dat het omgaan met deze jongeren/volwassenen op verschillende niveaus uitdagingen met zich meebrengt.

Demotivatie, sociaal isolement en ongepast gedrag in de klas kunnen allemaal voortkomen uit emotionele trauma's die ze hebben meegemaakt.

IE: Verschillende potentiële uitdagingen bij het gebruik van game-based leerstrategieën om moeilijk te bereiken geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg te bereiken, werden door de deelnemers geïdentificeerd. 20% benadrukte logistieke uitdagingen, zoals het verkrijgen van de nodige middelen, apparaten en apparatuur om game-based leren effectief te implementeren. Nog eens 20% benadrukte het belang van het overwegen van toegankelijkheidskwesties, aangezien niet alle individuen toegang hebben tot de vereiste technologie of belemmeringen kunnen ondervinden bij de toegang tot de games. Bovendien wees 20% op de noodzaak om belanghebbenden te overtuigen van de effectiviteit en geschiktheid van game-based leren, wat wijst op mogelijke weerstand of gebrek aan begrip. Bovendien merkte 20% op dat ze zich zorgen maakten over de perceptie van gamification als te "leuk" of neerbuigend, wat mogelijk de ernst van de educatieve inhoud of de problemen waarmee jongvolwassenen in alternatieve zorg worden geconfronteerd, ondermijnt. Over het algemeen onderstrepen deze antwoorden het belang van het aanpakken van logistieke, toegankelijkheids-, stakeholderbetrokkenheid en perceptiegerelateerde uitdagingen om te zorgen voor een succesvolle implementatie van game-based leerstrategieën bij het bereiken van moeilijk bereikbare jongvolwassenen.

DE: Er kunnen zich verschillende uitdagingen voordoen bij het toepassen van game-based leerstrategieën voor jongvolwassenen in een instelling of alternatieve zorg. Deze omvatten beperkte toegang tot technologie in zorginstellingen, zorgen over privacy tijdens leeractiviteiten en bestaande vooroordelen tegen de effectiviteit van leuk leren. Weerstand tegen op games gebaseerde benaderingen van opvoeders en mogelijke beperkte middelen binnen zorginstellingen kunnen de implementatie verder belemmeren. Om deze uitdagingen het hoofd te bieden, moet de technologische toegankelijkheid worden aangepakt, vooroordelen worden weggenomen en een ondersteunende omgeving worden bevorderd voor het gebruik van op games gebaseerde leermethoden.

PL: Enkele mogelijke uitdagingen bij het gebruik van game-based leerstrategieën om moeilijk te bereiken geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en mensen in alternatieve zorg te bereiken, zijn onder meer:

- Toegang tot technologie: Beperkte toegang tot technologie of internetconnectiviteit in institutionele omgevingen kan deelname aan game-gebaseerde leeractiviteiten belemmeren.
- Gebrek aan middelen: Onvoldoende financiering of middelen voor het implementeren van op games gebaseerde leerprogramma's, inclusief toegang tot geschikte spelapparaten of software.
- Onderwijslacunes: Het aanpakken van diverse onderwijsachtergronden en leerbehoeften onder jongvolwassenen in alternatieve zorg vereist op maat gemaakte op games gebaseerde interventies.



- Sociale en emotionele barrières: Sommige mensen kunnen sociale of emotionele uitdagingen hebben die van invloed zijn op hun betrokkenheid bij game-based leren, zoals een laag zelfbeeld of sociale angst.
- Training en ondersteuning van het personeel: Opvoeders en verzorgers kunnen training en ondersteuning nodig hebben om game-based leerstrategieën effectief te implementeren en te integreren in bestaande programma's.
- Sceptis of weerstand: Weerstand van instellingspersoneel, verzorgers of jongvolwassenen zelf die game-based leren als triviaal of ongepast voor serieus onderwijs kunnen beschouwen.
- Privacy- en beveiligingsproblemen: Het beschermen van gevoelige persoonlijke informatie en het waarborgen van gegevensprivacy en -beveiliging bij het gebruik van digitale spelplatforms in institutionele omgevingen.

Het aanpakken van deze uitdagingen vereist een holistische aanpak die rekening houdt met de unieke behoeften en omstandigheden van jongvolwassenen in alternatieve zorg, samen met samenwerking tussen opvoeders, verzorgers, beleidsmakers en technologieleveranciers.

B. Succesvolle voorbeelden van game-based leerstrategieën bij het bereiken van moeilijk bereikbare geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg in Oostenrijk, Frankrijk, Duitsland, Ierland, Nederland, Polen en Portugal

Vraag 23. Kunt u voorbeelden geven van succesvolle game-based leerstrategieën die in uw land zijn geïmplementeerd om moeilijk bereikbare geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg te bereiken?

AU: Succesvolle game-based leerstrategieën voor het bereiken van geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en mensen in alternatieve zorg omvatten een verscheidenheid aan innovatieve programma's. Deze programma's variëren van gamified apps die het voltooien en organiseren van taken aanmoedigen tot virtual reality-programma's die levensvaardigheden aanleren. Het leren van talen, financiële geletterdheid, het zoeken naar werk en carrièreplanning zijn gebieden waar op games gebaseerde methoden aanzienlijk effectief zijn gebleken. Bovendien zijn codeerworkshops en gezondheidsvoorlichtingsprogramma's met behulp van games populair en impactvol geweest. Rollenspellen voor het aanleren van sociale vaardigheden, milieueducatie en ondernemersvaardigheden door middel van simulatiespellen zijn ook succesvol geweest. Deze initiatieven betrekken niet alleen jongvolwassenen, maar bieden ook praktische vaardigheden en kennis die essentieel zijn voor hun persoonlijke en professionele ontwikkeling.

NL: Voorbeelden van succesvolle game-based leerstrategieën die in Nederland zijn geïmplementeerd om moeilijk bereikbare geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg te bereiken, zijn onder meer:

- "Life Skills Quest": Een gamified programma dat is ontworpen om essentiële levensvaardigheden zoals communicatie, probleemoplossing en besluitvorming aan te leren aan jonge volwassenen in alternatieve zorginstellingen.
- "Escape to Success": een interactieve, op games gebaseerde leerervaring die real-life scenario's en uitdagingen simuleert waarmee geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen worden geconfronteerd, en hen helpt kritisch denken en probleemoplossende vaardigheden te ontwikkelen.
- "Virtuele mentoren": Een op virtual reality gebaseerd programma dat mentorschap en ondersteuning biedt aan jongvolwassenen in alternatieve zorg, waardoor ze kunnen communiceren met virtuele mentoren en echte uitdagingen kunnen aangaan in een veilige en gecontroleerde omgeving.
- "Journey to Independence": een op een mobiele app gebaseerd spel dat geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen in staat stelt doelen te stellen, de voortgang bij te houden en praktische levensvaardigheden te verwerven die nodig zijn voor zelfstandig wonen.

FR: Zo iets bestaat niet op nationale schaal en degenen die reageerden hadden dergelijke ideeën niet. Iedereen heeft echter zijn eigen idee over hoe het aan te pakken. Allemaal stelden ze een model voor dat ze goed kennen en voor hen is het een beproefde methode: het gebruik van kaartspellen, het gebruik van personages uit bekende films en series of quizen. Anderen stellen activiteiten voor die verband houden met hun werkterrein, in welk geval het leerproces de vorm aanneemt van koken, tuinieren, handwerk of wandelen.

PT: In Portugal heeft het thema van game-based leren, specifiek toegepast op geïstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg, nog niet veel bekendheid gekregen, er zijn weinig voorbeelden.

- Een van de genoemde voorbeelden was het Escolhas-programma, ontwikkeld door het IPDJ (Portugees Instituut voor Sport en Jeugd), met als hoofddoel het bevorderen van sociale inclusie en integratie, gelijke kansen in het onderwijs en werkgelegenheid voor jongeren met een kwetsbare sociaaleconomische achtergrond.
- GET FORWARD, gerund door de Fundação da Juventude en Santa Casa de Misericórdia de Lisboa, is ook ontwikkeld voor risicjongeren tussen 18 en 25 jaar om sociale inclusie te bevorderen.
- Het sociale re-integratieproject JAM - Jovens, Arte e Movimento (Jeugd, Kunst en Beweging) is gericht op geïstitutionaliseerde jongeren en omvatte verschillende activiteiten die verband houden met verschillende kunsten, om hen te helpen hun roeping te ontdekken, waarbij kunst wordt gebruikt als een instrument voor sociale inclusie.

IE: Respondenten gaven geen voorbeelden van succesvolle game-based leren-strategieën die specifiek in Ierland zijn geïmplementeerd om moeilijk bereikbare geïstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg te bereiken. Het ontbreken van specifieke voorbeelden wijst op een gebrek aan bekendheid met dergelijke initiatieven of op een beperkte aanwezigheid van deze strategieën in de context van het bereiken van deze specifieke bevolkingsgroep in Ierland. Eén respondent noemde echter de mogelijkheid om apps voor het leren van talen zoals Duolingo te gebruiken als een mogelijke manier om te leren en te communiceren, zij het zonder de implementatie ervan binnen geïstitutionaliseerde of alternatieve zorginstellingen te specificeren. Over het algemeen duiden deze antwoorden op een lacune in kennis of zichtbaarheid van game-based leerstrategieën die gericht zijn op deze specifieke demografie in Ierland.

DE: Specifieke voorbeelden van succesvolle game-based leerstrategieën gericht op moeilijk te bereiken geïstitutionaliseerde jongvolwassenen of mensen in alternatieve zorg werden niet gegeven. Enkele veelvoorkomende elementen die worden genoemd, zijn echter het gebruik van digitale platforms binnen educatieve omgevingen en algemene gaming-apps zoals toepassingen voor het leren van talen. Bovendien werden gamification-functies zoals trofeeën, klasseringen en beloningen benadrukt als mogelijke componenten van succesvolle strategieën.

PL: Respondenten waren niet in staat om specifieke voorbeelden te geven in de Poolse context.

Vraag 24. Wat waren enkele van de belangrijkste factoren die hebben bijgedragen aan het succes van deze strategieën?

AU: De belangrijkste factoren die bijdroegen aan het succes van deze op games gebaseerde leerstrategieën waren onder meer boeiende en relevante inhoud, continue ondersteuning en feedback van docenten, en de mogelijkheid om de voortgang bij te houden en beloningen te verdienen. Sterke samenwerking tussen ontwikkelaars en docenten, voldoende financiering en middelen, en een duidelijke afstemming op de onderwijsdoelstellingen waren ook van cruciaal belang. Het betrekken van de gemeenschap en belanghebbenden, maatwerk om aan specifieke onderwijsdoelen te voldoen, regelmatige updates en een goed gestructureerd programma dat verschillende leerstijlen aanpakt, waren andere belangrijke factoren.

NL: De belangrijkste factoren die bijdragen aan het succes van deze game-based leerstrategieën zijn onder meer:

- Op maat gemaakte inhoud (40%): De inhoud van de spellen werd aangepast om te voldoen aan de specifieke behoeften en interesses van de doelgroep, waardoor leren relevanter en boeiender werd.
- Interactief ontwerp (30%): De spellen zijn ontworpen om interactief en meeslepend te zijn, waardoor leerlingen actief kunnen deelnemen en leren door te verkennen en te experimenteren.
- Relevantie in het echte leven (20%): De games simuleerden real-life scenario's en uitdagingen waarmee geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen worden geconfronteerd, en hielpen hen praktische vaardigheden te ontwikkelen die direct van toepassing zijn op hun leven.
- Ondersteunende omgeving (10%): De game-based leerervaringen boden een ondersteunende en inclusieve omgeving die vertrouwen en verstandhouding tussen leerlingen bevorderde en actieve deelname en betrokkenheid aanmoedigde.

FR: Dankzij de veelheid aan spellen en activiteiten die worden aangeboden, zullen de leerlingen zeker degene vinden die ze het leukst vinden. Evenzo bagatelliseren deze middelen voor mensen met alternatieve zorg hun situatie en stellen ze hen ook in staat om hun dagelijkse routine te veranderen en activiteiten te ondernemen die hen tijdelijk terugbrengen naar een leven dat dicht bij het gewone ligt.

PT: Om deze strategie te laten slagen, was het eerst nodig om het publiek te leren kennen en hun behoeften en moeilijkheden te analyseren. Ten tweede was het nodig om onderwerpen te gebruiken die interessant waren voor dit publiek. Institutionele steun was ook van fundamenteel belang in het geval van IPDJ, de hulp van sociale investeerders, zoals Santa Casa de Misericórdia de Lisboa, was erg belangrijk. En ten slotte de toegang tot technologische hulpmiddelen, die betrokkenheid bij jongeren genereerden, vooral in het JAM-project, dat technologie combineerde met kunst als instrument voor sociale integratie.

IE: Respondenten gaven geen specifieke factoren aan die bijdragen aan het succes van game-based leerstrategieën gericht op moeilijk te bereiken geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg in Ierland. Eén respondent noemde echter de mogelijke rol van beloningssystemen en concurrentie binnen de app, waarbij functies zoals strepen en punten als mogelijke motiverende factoren werden genoemd. Ondanks dit inzicht suggereert het algehele gebrek aan specifieke factoren een algemene onbekendheid met succesvolle implementaties of specifieke bijdragende elementen. Dit wijst op de noodzaak van verder onderzoek of verkenning naar succesvolle strategieën in deze context om de belangrijkste bijdragende factoren te identificeren.

DE: Het succes van deze strategieën werd toegeschreven aan verschillende factoren. Betrokken professionals die gebruik maken van platforms binnen onderwijsomgevingen, motivatie, plezier en een systematische didactische aanpak werden benadrukt. Belangrijke factoren voor het spelenderwijs leren van talen waren onder meer interactiviteit, beloningen, uitdagingen, voortgangsindicatoren, onmiddellijke feedback en bereidheid om deel te nemen aan toegewezen rollen. Flexibiliteit, openheid, reflectieve dialoog met leerlingen en bereidheid om gamification te omarmen werden ook benadrukt als cruciale factoren.

PL: Respondenten waren niet in staat om specifieke voorbeelden te geven in de Poolse context.

Vraag 25. Wat waren enkele van de belangrijkste uitdagingen die moesten worden overwonnen bij de uitvoering van deze strategieën?

AU: De belangrijkste uitdagingen bij het implementeren van deze op games gebaseerde leerstrategieën waren onder meer het veiligstellen van voldoende financiering en middelen en het omgaan met aanvankelijke weerstand van docenten die niet bekend zijn met gamification. Technische problemen met spelplatforms, toegang tot betrouwbaar internet en apparaten en het overtuigen van collega's van de voordelen waren aanzienlijke hindernissen. Het aanpassen van de inhoud aan uiteenlopende leerbehoeften, het waarborgen van consistente deelname en het meten van de effectiviteit van het programma waren extra moeilijkheden. Het evenwicht tussen training en andere verantwoordelijkheden, het waarborgen van inclusiviteit en het integreren van nieuwe methoden met traditioneel

onderwijs brachten ook uitdagingen met zich mee. Sommige leerlingen vonden de technologie intimiderend.

NL: Enkele van de belangrijkste uitdagingen die moesten worden overwonnen bij het implementeren van deze game-based leerstrategieën, en die het potentieel van game-based leren-strategieën benadrukken om moeilijk te bereiken geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg effectief te bereiken en te betrekken, terwijl ze ook de uitdagingen en overwegingen illustreren die betrokken zijn bij de implementatie ervan, zijn:

- Zorgen voor toegang tot technologie (30%) en digitale bronnen (10%) in geïnstitutionaliseerde omgevingen waar de middelen beperkt of beperkt kunnen zijn.
- Het bieden van training (10%) en ondersteuning aan opvoeders en verzorgers (10%) over hoe ze game-based leermiddelen effectief kunnen gebruiken en integreren in hun programma's.
- Het aanpakken van mogelijke weerstand van opvoeders (10%), verzorgers (10%) of institutionele autoriteiten (10%) die mogelijk sceptisch staan tegenover nieuwe onderwijsmethoden of technologieën.
- Het aanpassen van game-based leerinhoud om te voldoen aan de uiteenlopende behoeften en voorkeuren van de doelgroep, waaronder taal, cultuur en individuele leerstijlen (10%).

FR: Het grootste obstakel is de locatie van deze spellen en leeractiviteiten. Dit is nog niet opgelost en deze middelen moeten op regionaal en nationaal niveau worden ingezet, zodat iedereen in Frankrijk ervan kan profiteren. Dit gaat hand in hand met de moeilijkheid om bepaalde praktijken in ongeschikte omgevingen te implementeren. Het is moeilijk voor te stellen dat wandelactiviteiten midden in het centrum van Parijs worden aangeboden.

PT: Geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg hebben over het algemeen een complexe en risicovolle gezinsachtergrond. Het is essentieel om te begrijpen dat het omgaan met deze jongeren/volwassenen op verschillende niveaus uitdagingen met zich meebrengt. Demotivatie, sociaal isolement en ongepast gedrag in de klas kunnen allemaal voortkomen uit emotionele trauma's die ze hebben meegemaakt.

IE: De antwoorden op deze vraag leverden geen specifieke uitdagingen op die moesten worden overwonnen bij het implementeren van game-based leerstrategieën gericht op moeilijk te bereiken geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg in Ierland. Eén respondent noemde echter de uitdaging van vooroordelen, wat suggereert dat sommige mensen vooroordelen hebben over de effectiviteit van leren via een app, vooral als het gaat om taalverwerving. Ondanks dit inzicht wijst het algemene gebrek aan specifieke uitdagingen op een algemene onbekendheid met de uitvoeringsproblemen of -belemmeringen waarmee men in dit verband wordt geconfronteerd. Verdere exploratie en onderzoek kunnen nodig zijn om de belangrijkste uitdagingen bij het implementeren van

game-based leren-strategieën voor deze demografie in Ierland te identificeren en aan te pakken.

DE: De uitvoering van deze strategieën bracht verschillende uitdagingen met zich mee. Deze omvatten het vertrouwd maken van docenten met technologie, het overwinnen van acceptatiebarrières voor gaming, het omgaan met mogelijke technische problemen, het integreren van game-gebaseerde elementen in bestaande cursussen en het beheren van feedback en ondersteuning. Het effectief balanceren van gameplay en leren werd ook benadrukt, samen met de noodzaak om de motivatie van de leerling in de loop van de tijd te behouden, aangezien de aanvankelijke opwinding kan afnemen. Het individualiseren van benaderingen om tegemoet te komen aan de uiteenlopende behoeften en voorkeuren van de leerling werd als cruciaal beschouwd.

PL: Respondenten waren niet in staat om specifieke voorbeelden te geven in de Poolse context.

C. Aanbevelingen voor het ontwikkelen van game-based leerstrategieën om moeilijk bereikbare geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg te bereiken

Vraag 26. Wat zijn de belangrijkste aanbevelingen voor het ontwikkelen van game-based leerstrategieën om moeilijk bereikbare geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in de alternatieve zorg te bereiken?

AU: De belangrijkste aanbevelingen voor het ontwikkelen van op games gebaseerde leerstrategieën zijn onder meer ervoor zorgen dat de games leuk en boeiend zijn en toegang bieden tot betrouwbare technologie en internet. Het betrekken van jongvolwassenen bij het ontwikkelingsproces en het veiligstellen van voldoende financiering en middelen zijn cruciaal. Het is belangrijk om samen te werken met ervaren docenten en technologieontwikkelaars en ervoor te zorgen dat de inhoud relevant en op maat is. Het bieden van voortdurende training en ondersteuning voor docenten en het creëren van inclusieve, toegankelijke programma's zijn essentieel. Regelmatige updates en onderhoud van inhoud, het gebruik van gegevens en feedback voor continue verbetering, het bevorderen van een ondersteunende omgeving en het integreren van deze strategieën met bestaande educatieve kaders worden ook aanbevolen.

NL: De belangrijkste aanbevelingen voor het ontwikkelen van game-based leerstrategieën om moeilijk bereikbare geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in de alternatieve zorg te bereiken, zijn onder meer:

- Het uitvoeren van een uitgebreide behoefteanalyse om inzicht te krijgen in de specifieke uitdagingen, interesses en leerbehoeften van de doelgroep (30%).
- Het betrekken van geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg bij het ontwerp- en ontwikkelingsproces om ervoor te zorgen dat de games relevant, boeiend en cultureel sensitief zijn (30%).
- Het ontwerpen van game-based leerervaringen die real-life scenario's en uitdagingen simuleren waarmee de doelgroep wordt geconfronteerd, en praktische vaardigheden en kennis bieden die direct van toepassing zijn op hun leven (20%).
- Ervoor zorgen dat game-based leerstrategieën toegankelijk zijn voor alle lerenden, ook voor leerlingen met een handicap of beperkte toegang tot technologie (20%).

FR: De belangrijkste aanbevelingen voor het ontwikkelen van game-based leerstrategieën om moeilijk bereikbare geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in de alternatieve zorg te bereiken, zijn:

- Naar hen luisteren;
- Forceer of overjaag ze niet;

- De rollenspellen/situaties aanpassen aan hun persoonlijke geschiedenis;
- Psychologische ondersteuning bieden aan professionals aan de zijlijn van het spel;
- Zorg altijd voor alternatieve oplossingen;
- Pas de sessie aan het publiek aan, maar overdrijf het niet - ze moeten worden gezien als mensen zoals iedereen.

PT: De belangrijkste aanbevelingen voor het ontwikkelen van game-based leerstrategieën om geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in moeilijk bereikbare alternatieve zorg te bereiken, zijn:

- Analyseer de realiteit die door de doelgroep wordt ervaren, begrijp hun behoeften en interesses;
- Zorg ervoor dat alle jongeren toegang hebben tot het spel. Zorg ervoor dat ze over alle benodigde materialen beschikken, bijvoorbeeld een computer of mobiele telefoon (afhankelijk van wat de trainer kiest), toegang tot kwaliteitsinternet, geluidsapparatuur, indien nodig, enz.
- Houd rekening met de meningen en tips van jongeren en neem deze indien mogelijk mee in de opbouw van het spel;
- Pas het niveau van complexiteit van het spel aan de verschillende trainees aan;
- Trainers opleiden zodat hun aanpak geschikt is voor deze doelgroep, niet alleen vanuit pedagogisch en gedragsoogpunt, maar ook vanuit technologisch oogpunt;
- Zorg ervoor dat het spel inclusief is voor elke etniciteit, religie, genderideologie, enz.
- Maak de omgeving veilig en vertrouwenwekkend, zodat deelnemers zich zelfverzekerd en op hun gemak voelen;
- Denk aan het taalgebruik;
- Motiveer stagiairs met een soort beloning, hoe eenvoudig ook;
- Bied interactiviteit aan tijdens het spel om de sociale vaardigheden van elke jongere te stimuleren;
- Zorg voor een technisch team in geval van technologische fouten in het spel zelf.
- Samenwerking met andere specialisten om synergieën te creëren, wat de kwaliteit van de inhoud ten goede kan komen.

IE: Op basis van de antwoorden van de deelnemers zijn de belangrijkste aanbevelingen voor het ontwikkelen van game-based leerstrategieën om moeilijk bereikbare geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg te bereiken de volgende: Promotie via relevante connecties, het eenvoudig, modern en relevant houden voor de juiste doelgroep, gebruik maken van beschikbare hulp van getrainde hulpverleners, zorgen voor sensitiviteit voor de doelgroep om materialen toegankelijk te maken en stereotypering te voorkomen, Inzicht in de persoonlijke, sociale en educatieve behoeften van jongvolwassenen om hun leerervaring op maat te maken en veilige ruimtes te creëren, en de doelgroep in gedachten te houden terwijl onderwerpen gevoelig worden behandeld.

DE: Het ontwikkelen van game-based leerstrategieën voor moeilijk te bereiken geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen vereist dat games motiverend en boeiend worden gemaakt om volwassenen te overtuigen van de voordelen ervan. Het is van cruciaal belang om duidelijke informatie te verstrekken en deelnemers regelmatig te betrekken bij feedback en oriëntatie-updates. Strategieën moeten cultureel relevant zijn en de diversiteit van de doelgroep weerspiegelen, waarbij niet alleen taalvaardigheden worden bevorderd, maar ook essentiële levenscompetenties zoals financieel beheer, sociale interactie, probleemoplossing en emotionele intelligentie. Door individuen naar rollen te sturen die hun eigen uitdagingen weerspiegelen, kan een gevoel van afstand worden gecreëerd terwijl ze worden betrokken bij het oplossen van problemen. Het wordt aanbevolen om individuen op te leiden in game-based leren-benaderingen en hun betrokkenheid systematisch te ondersteunen. Het is belangrijk om deelnemers te activeren en hun situaties serieus te nemen, vooral in institutionele omgevingen zoals zorginstellingen. Het gratis aanbieden van een goed uitgewerkt concept en leer materiaal is een belangrijke aanbeveling. Ten slotte is het bij het gebruik van gamification essentieel om de specifieke uitdagingen aan te pakken waarmee jongvolwassenen in institutionele zorginstellingen worden geconfronteerd.

PL: Om geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en mensen in alternatieve zorg effectief te bereiken, moet de inhoud van game-based leren afstemmen op hun specifieke behoeften en interesses. Zorg voor toegankelijkheid en betrek ze bij boeiende verhalen die intrinsieke motivatie bevorderen. Stimuleer samenwerking en gemeenschapsvorming binnen de game-omgeving, terwijl je je richt op de ontwikkeling van praktische vaardigheden. Simuleer real-world scenario's voor praktische leerervaringen en geef tijdig feedback over de voortgang. Train en ondersteun facilitators om game-based leerstrategieën effectief te implementeren, en evalueer en herhaal de aanpak voortdurend. Bevorder partnerschappen met relevante organisaties voor toegang tot middelen en expertise bij het ontwikkelen en uitvoeren van deze strategieën.

Vraag 27. Wat zijn enkele van de mogelijke belemmeringen voor de uitvoering van deze aanbevelingen?

AU: Mogelijke belemmeringen voor de implementatie van deze aanbevelingen zijn onder meer beperkte toegang tot betrouwbare technologie en internet en scepsis van collega's over de voordelen van gamified leren. Technische kwesties die het leerproces verstoren en het veiligstellen van voldoende financiering en middelen zijn grote uitdagingen. Weerstand van opvoeders die de voorkeur geven aan traditionele methoden en het aanpassen van inhoud om aan uiteenlopende leerbehoeften te voldoen, is ook problematisch. Het is moeilijk om te zorgen voor voortdurende betrokkenheid en participatie en voor verschillende niveaus van digitale geletterdheid onder leerkrachten en lerenden. Het waarborgen van inclusiviteit en toegankelijkheid, hoge initiële kosten, beleids- en regelgevingsbeperkingen en de integratie van gamified leren met traditionele curricula zijn extra belemmeringen.

NL: Enkele mogelijke belemmeringen voor de uitvoering van deze aanbevelingen zijn:

- Budgettaire beperkingen (20%) en beperkte toegang tot technologie en digitale middelen (20%) kunnen de ontwikkeling en implementatie van game-based leerstrategieën belemmeren.
- Opvoeders, verzorgers of institutionele autoriteiten kunnen resistent zijn tegen het toepassen van nieuwe onderwijsmethoden of technologieën, wat de ontwikkeling en implementatie van op games gebaseerde leerstrategieën kan belemmeren (30%).
- Gebrek aan steun van de belangrijkste belanghebbenden, waaronder opvoeders, verzorgers, institutionele autoriteiten en beleidsmakers, kan een barrière vormen voor de succesvolle implementatie van game-based leren-strategieën (10%).
- Het aanpassen van game-gebaseerde leerinhoud om te voldoen aan de uiteenlopende behoeften en voorkeuren van de doelgroep, waaronder taal, cultuur en individuele leerstijlen, kan een uitdaging zijn en kan extra middelen en expertise vereisen (20%).

Deze aanbevelingen en mogelijke barrières benadrukken hoe belangrijk het is om rekening te houden met de unieke behoeften en uitdagingen van geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg bij het ontwikkelen van game-based leerstrategieën, evenals het belang van het aanpakken van mogelijke belemmeringen voor implementatie.

FR: Mogelijke belemmeringen voor de uitvoering van de genoemde aanbevelingen zijn:

- De vroegere en huidige situaties van de deelnemers;
- Gebrek aan middelen;
- Onwillige deelnemers;
- De behoefte om zichzelf voortdurend opnieuw uit te vinden;
- Uitdagingen van tijd en ruimte;
- Barrières opgeworpen door instellingen, management en politieke besluitvormers.

PT: Geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg hebben over het algemeen een complexe en risicovolle gezinsachtergrond. Het is essentieel om te begrijpen dat het omgaan met deze jongeren/volwassenen op verschillende niveaus uitdagingen met zich meebrengt. Demotivatie, sociaal isolement en ongepast gedrag in de klas kunnen allemaal voortkomen uit emotionele trauma's die ze hebben meegemaakt.

IE: Op basis van de antwoorden van de deelnemers zijn mogelijke belemmeringen voor de implementatie van de aanbevelingen voor game-based leerstrategieën gericht op moeilijk te bereiken geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg onder meer: gebrek aan interesse van de doelgroep, moeite met het vinden van relevante

onderwerpen, gebrek aan personeel of tijd, gebrek aan opleiding of bewustzijn over de behoeften van de doelgroep, verschillende niveaus van digitale geletterdheid, gebrek aan motivatie en betrokkenheid, en de bezorgdheid dat gamification "zwaardere" onderwerpen misschien niet effectief aanpakt.

DE: Mogelijke belemmeringen voor de uitvoering van deze aanbevelingen zijn onder meer taalbarrières, die kunnen worden beperkt door middel van meertalige platforms. Het opbouwen van acceptatie in de loop van de tijd kan voortdurende reflectiesessies en samenwerking tussen deelnemers vereisen, wat uitdagingen kan opleveren. Trauma en stress bij deelnemers uit zorginstellingen kunnen ook de voortgang belemmeren. Weerstand tegen het accepteren van rollen en de behoefte aan overreding kunnen eerste hindernissen zijn. Het kan een uitdaging zijn om te zorgen voor voldoende tijd voor toezicht en reflectie in zorgomgevingen. Sommigen kiezen er misschien voor om helemaal geen games te gebruiken vanwege vermeende tijd- en kostenbeperkingen. Bovendien is misschien niet elke jongvolwassene in de zorg klaar om deel te nemen aan gamification, omdat ze andere dringende zorgen kunnen hebben.

PL: Barrières zijn onder meer beperkte toegang tot technologie, gebrek aan financiering, opleidingsbehoeften van het personeel, weerstand tegen verandering en het waarborgen van inhoudelijke relevantie en betrokkenheid.

V. Potentiële risico's en ethische overwegingen

A. Overzicht van de antwoorden op de mogelijke risico's en ethische overwegingen bij het gebruik van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs

Vraag 28. Wat zijn de mogelijke risico's of ethische overwegingen bij het gebruik van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs?

AU: Gamification en game-based leren bieden innovatieve benaderingen van volwasseneneducatie, maar gaan gepaard met aanzienlijke risico's en ethische bezwaren. Vanuit het oogpunt van maatschappelijk werkers bestaat er bezorgdheid over games die mogelijk complexe educatieve inhoud bagatelliseren en de noodzaak om de privacy van deelnemersgegevens te beschermen. Vertegenwoordigers van NGO's benadrukken het risico van het bestendigen van stereotypen door middel van spelverhalen en benadrukken de ethische noodzaak om gelijke toegang tot technologie en middelen voor alle lerenden te garanderen. Jongeren uit pleegzorg- en adoptie-instellingen uiten hun bezorgdheid over games, het oversimplificeren van uitdagingen in de echte wereld en de ethische verplichting om stigmatisering of marginalisering binnen gamecontexten te vermijden. Andere punten van zorg die naar voren worden gebracht, zijn onder meer het potentieel van games om ongezonde concurrentie tussen lerenden te bevorderen, de commercialisering van onderwijspraktijken via spelplatforms en het risico van verslaving of afleiding van echte leerdoelen. Ethisch gezien is er een oproep om een evenwicht te bewaren tussen de amusementswaarde van games en hun educatieve integriteit, en om diversiteit en inclusie in game-ontwerp en -inhoud te bevorderen. Deze perspectieven onderstrepen de complexiteit van het integreren van gamification in het volwassenenonderwijs en pleiten tegelijkertijd voor doordachte benaderingen die prioriteit geven aan educatieve doeltreffendheid en ethische verantwoordelijkheid.

NL: Mogelijke risico's of ethische overwegingen bij het gebruik van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs zijn onder meer:

- Zorgen over het verzamelen en gebruiken van persoonsgegevens van lerenden, inclusief gevoelige informatie, zonder hun geïnformeerde toestemming (40%).
- Risico op verslaving of overmatig gebruik van gamified leerplatforms, wat leidt tot mogelijke negatieve gevolgen voor de geestelijke gezondheid en het welzijn (20%).
- Potentieel om bestaande ongelijkheden in toegang tot technologie en digitale bronnen te verergeren, met name voor leerlingen uit gemarginaliseerde of achtergestelde gemeenschappen (10%).
- Risico op het ondermijnen van intrinsieke motivatie om te leren door te veel te vertrouwen op extrinsieke beloningen en gamification-elementen (10%).

- Ervoor zorgen dat game-gebaseerde leerinhoud geschikt is voor de leeftijd, cultureel gevoelig is en aansluit bij onderwijsnormen en -waarden (20%).

FR: De spellen moeten gaan over ethische onderwerpen, waarbij politieke of controversiële onderwerpen worden vermeden. Het is geen manier om propaganda te maken of verkeerde informatie te verspreiden. Games mogen niet worden gebruikt om subliminale boodschappen over te brengen, maar alleen om concrete kennis en vaardigheden te verwerven. Een van de risico's doet zich voor bij het gebruik van online gokplatforms. U moet ervoor zorgen dat gegevensbescherming reëel en effectief is en dat deze voldoet aan de vereiste normen. Het gebruik van kunstmatige intelligentie is ook een ethische uitdaging: leraren kunnen kunstmatige intelligentie natuurlijk gebruiken om hen te helpen bij het maken van games, maar er kunnen auteursrechtelijke problemen zijn. Bij het gebruik van een online platform is het ook noodzakelijk om ervoor te zorgen dat gebruikers veilig zijn, dat ze niet de verkeerde mensen online ontmoeten en dat ze geen online intimidatie ervaren. Men moet ook nadenken over het beperken van de hoeveelheid tijd die jongeren een platform gebruiken, om verslaving te voorkomen. Het is daarom belangrijk om ervoor te zorgen dat transparantie, gegevensbescherming en non-discriminatie worden nageleefd.

PT: Zoals al meermaals is gezegd, is een van de belangrijkste overwegingen het aanbieden van een coherente en democratische onderwijsmethode. Het is heel belangrijk om niet te vallen voor de misvatting dat alle jonge mensen tegenwoordig toegang hebben tot technologisch materiaal. Deze misvatting leidt ertoe dat stagiairs er niet voor zorgen dat alle studenten de middelen hebben om toegang te krijgen tot het spel, zodat er geen ongelijke toegang ontstaat. Het is ook erg belangrijk om je bewust te zijn van de groeiende afhankelijkheid die jonge mensen creëren van het gebruik van technologie, er moet een evenwicht en efficiënte controle zijn van de kant van de opvoeder, om niet bij te dragen aan deze verslaving. Iets dat in dit document nog niet is besproken, is gegevensbescherming. Of het nu een minor is of niet, het is altijd belangrijk om ervoor te zorgen dat studentgegevens worden opgeslagen op een platform dat ze op een ethisch correcte manier verwerkt. Daarnaast moeten studenten op de hoogte worden gesteld van de verwerking van hun persoonsgegevens voordat een eventuele registratie plaatsvindt. Zoals hierboven vermeld, moet worden opgemerkt dat de opvoeder altijd moet zorgen voor een gezonde competitie tijdens de wedstrijden en als ze merken dat jongeren zich buitensporig competitief gedragen, dit schadelijke gedrag moeten sussen. Evenzo, in gevallen waarin opvoeders merken dat studenten angstig zijn om goede resultaten te behalen, moeten ze met hen praten en deze gevoelens verlichten. Studenten motiveren zonder ze het gevoel te geven dat ze onder druk staan, is de sleutel. Ten slotte, maar uiterst belangrijk, is het noodzakelijk om de te onderwijzen inhoud af te stemmen op de spellen, het is essentieel om spellen te gebruiken als lesmethode en niet alleen voor de lol, een ander belangrijk punt is de balans tussen deze 2 variabelen.

IE: 60% van de deelnemers identificeerde verschillende potentiële risico's of ethische overwegingen bij het gebruik van gamification en game-based leren in het

volwassenenonderwijs. De overige 40% suggereerde dat ze niet geloofden dat er dergelijke zorgen waren, of als die er waren, dat ze er niet van op de hoogte waren. Van de 60% die wel mogelijke risico's of ethische overwegingen besprak, uitte ongeveer 20% zijn bezorgdheid over discriminatie of het beledigen van minderheidsgroepen als gamification niet gevoelig wordt geïmplementeerd. Nog eens 20% benadrukte het belang van bekendheid met het publiek om mogelijke risico's te vermijden. Bovendien wees 20% op het risico van een te grote afhankelijkheid van technologie, wat de levering van essentieel onderwijs zou kunnen belemmeren. Bovendien wees 20% op het risico dat lerenden afhankelijk worden van externe beloningen voor motivatie, evenals ongelijke toegang tot technologie onder lerenden. Ten slotte noemde 20% het belang van een tactvolle behandeling van delicate onderwerpen en het vermijden van oversimplificatie. Over het algemeen onderstrepen deze antwoorden de noodzaak van een zorgvuldige afweging van mogelijke risico's en ethische implicaties bij de implementatie van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs.

DE: Potentiële risico's en ethische overwegingen bij het gebruik van gamification en game-based leren zijn onder meer de noodzaak dat onderwerpen universeel begrijpelijk zijn. Het risico bestaat dat gamification wordt gebruikt voor marketingdoeleinden, wat ethische uitdagingen met zich mee kan brengen, hoewel dit minder gebruikelijk is in educatieve contexten. Er moet een te grote nadruk worden gelegd op beloningen, privacykwesaties en gegevensbescherming. De uitsluiting van bepaalde lerenden en de kans op door competitie veroorzaakte stress zijn ook risico's. Bovendien moet rekening worden gehouden met het risico van het gebruik van technologie zonder ervoor te zorgen dat deelnemers over voldoende IT-vaardigheden beschikken. Het is belangrijk om ervoor te zorgen dat games aansluiten bij maatschappelijke en leerdoelen en om situaties te vermijden die kunnen leiden tot verslaving of afleiding van leerdoelen. Er bestaat ook een risico dat leerlingen niet allemaal dezelfde interesses of competenties in gaming delen, en er kan buitensporige concurrentie tussen deelnemers ontstaan. Ethische reflectie is cruciaal met betrekking tot de impact van games en IT op individuen, rekening houdend met factoren als morele waarden en mogelijke afhankelijkheden.

PL: Enkele mogelijke risico's en ethische overwegingen bij het gebruik van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs zijn:

- Gegevensprivacy: Het verzamelen en opslaan van persoonlijke gegevens via spelplatforms geeft aanleiding tot bezorgdheid over privacy en veiligheid.
- Verslaving en overmatig gebruik: Overmatig gamen kan leiden tot verslaving en een negatieve invloed hebben op het welzijn en de productiviteit van individuen.
- Stereotypering en vooringenomenheid: Gamecontent en -mechanismen kunnen stereotypen of vooroordelen in stand houden, wat leidt tot oneerlijke vertegenwoordiging of behandeling van bepaalde groepen.
- Commercialisering: Integratie van advertenties of productplaatsingen in games kan de integriteit en objectiviteit van het onderwijs in gevaar brengen.

- Uitsluiting en toegankelijkheid: Het is mogelijk dat niet alle lerenden gelijke toegang hebben tot gametechnologie of kunnen deelnemen aan gamegebaseerde leeractiviteiten vanwege handicaps of sociaaleconomische factoren.
- Geïnformeerde toestemming: Lerenden moeten adequaat worden geïnformeerd over de doeleinden en mogelijke risico's van deelname aan game-gebaseerde leeractiviteiten en dienovereenkomstig toestemming geven.
- Monitoring en bewaking: Het monitoren van het gedrag van leerlingen binnen spelplatforms voor beoordelingsdoeleinden kan aanleiding geven tot bezorgdheid over toezicht en controle.
- Evenwicht tussen plezier en leren: Ervoor zorgen dat games educatief blijven en tegelijkertijd vermakelijk zijn, kan een uitdaging zijn, met het risico dat plezier voorrang krijgt boven leerresultaten.

Het aanpakken van deze risico's en ethische overwegingen vereist een zorgvuldig ontwerp, implementatie en toezicht op initiatieven op het gebied van gamification en game-based leren, samen met duidelijke beleidsregels en richtlijnen om de rechten en het welzijn van lerenden te waarborgen.

Vraag 29. Hoe kunnen deze risico's en ethische overwegingen worden aangepakt?

AU: Het aanpakken van risico's en ethische overwegingen bij het gebruik van gamification en game-based leren in de volwasseneneducatie vereist een veelzijdige aanpak. Maatschappelijk werkers benadrukken het belang van streng toezicht op game-inhoud en transparante communicatie over datagebruik om risico's effectief te beperken. Vertegenwoordigers van NGO's pleiten voor een diverse vertegenwoordiging in gameverhalen en -beleid die gelijke toegang tot technologie voor alle leerlingen garanderen, waarbij ethische zorgen met betrekking tot inclusiviteit en privacy worden aangepakt. Jongeren uit pleegzorg- en adoptieinstellingen benadrukken de noodzaak van onderwijs en ondersteuning om gamegewoonten te beheren en ervoor te zorgen dat games de waardigheid van de deelnemers respecteren. Over het algemeen zijn het bevorderen van collaboratieve feedbackmechanismen, het implementeren van een duidelijk beleid inzake commercialisering en het betrekken van deelnemers bij het ontwerpproces cruciale stappen bij het bevorderen van ethisch en effectief gebruik van gamified leren-benaderingen.

NL: Deze risico's en ethische overwegingen kunnen op verschillende manieren worden aangepakt:

- Het implementeren van duidelijke beleidsregels en richtlijnen voor gegevensprivacy en -beveiliging, inclusief het verkrijgen van geïnformeerde toestemming van leerlingen voor het verzamelen en gebruiken van hun persoonlijke gegevens (20%).

- Het monitoren van de betrokkenheid en het welzijn van leerlingen en het bieden van ondersteuning en middelen aan degenen die mogelijk risico lopen op verslaving of overmatig gebruik (30%).
- Maatregelen nemen om gelijke toegang tot technologie en digitale middelen te waarborgen, zoals het verstrekken van subsidies of leenprogramma's voor apparaten en internettoegang (20%).
- Een evenwichtige benadering van gamification die de nadruk legt op intrinsieke motivatie en liefde voor leren bevordert, in plaats van alleen te vertrouwen op extrinsieke beloningen (20%).
- Het regelmatig herzien van game-gebaseerde leerinhoud om ervoor te zorgen dat deze geschikt is voor de leeftijd, cultureel gevoelig is en in overeenstemming is met educatieve normen en waarden (10%).

Door deze risico's en ethische overwegingen proactief aan te pakken, kunnen opvoeders, beleidsmakers en technologieontwikkelaars ervoor zorgen dat gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs op verantwoorde en ethische wijze worden geïmplementeerd, terwijl de voordelen ervan voor leerlingen worden gemaximaliseerd.

FR: De genoemde risico's en ethische overwegingen kunnen worden aangepakt door:

- Het gebruik van erkende platforms;
- Het opzetten van regelmatige monitoring van de deelnemers;
- Het platform zelf gebruiken voordat je het aan deelnemers aanbiedt;
- Nieuwe technologieën met mate gebruiken.

PT: Deze hierboven genoemde risico's en ethische overwegingen moeten duidelijk worden aangepakt, door middel van efficiënte tweerichtingscommunicatie. Het is essentieel om de ethiek van deze pedagogische methode te garanderen om succesvol te zijn, dus het is essentieel om de platforms en software die voor de spellen worden gebruikt te onderzoeken om een correcte gegevensbescherming te garanderen, en het is essentieel om opvoeders voor te bereiden zodat ze een competente en zorgvuldige benadering van hun studenten hebben.

IE: Op basis van de antwoorden van de deelnemers kan het aanpakken van risico's en ethische overwegingen bij het implementeren van game-based leerstrategieën voor moeilijk bereikbare geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg worden bereikt door een breed scala aan voorbeelden te overwegen om inclusiviteit te waarborgen, het publiek te kennen, een blended learning-aanpak te hanteren, gamified activiteiten te ontwerpen die gericht zijn op intrinsieke doelen en autonomie bevorderen terwijl ze samenwerken met organisaties en gemeenschapscentra om de digitale kloof te

overbruggen, en deskundigen ter zake te raadplegen en hun feedback en suggesties tijdens de ontwikkeling toe te passen.

DE: Om deze risico's en ethische overwegingen aan te pakken, is het essentieel om feedback van de doelgroep te verzamelen over hun zorgen. Transparantie en een duidelijke verbinding met de deelnemers zijn cruciaal. Het bieden van pedagogische ondersteuning en hulp aan lerenden is belangrijk, net als het bieden van een inleiding tot technologie en hulpmiddelen. Begeleiding, reflectie en voortdurende dialoog met deelnemers helpen om ethische vragen te navigeren en risico's effectief te beperken. Transparantie, ondersteuning en open reflectie kunnen ethische zorgen en risico's die gepaard gaan met gamification en game-based leren aanzienlijk verminderen. Het is ook belangrijk om ervoor te zorgen dat de inhoud aansluit bij de maatschappelijke normen en waarden en om vooraf de beschikbaarheid van de benodigde middelen te beoordelen.

PL: Deze risico's en ethische overwegingen kunnen worden aangepakt door middel van verschillende maatregelen:

- **Privacybescherming:** Implementeer robuuste maatregelen voor gegevensbescherming en houd u aan de privacyregelgeving om de persoonlijke informatie van leerlingen te beschermen.
- **Educatie en bewustwording:** Geef leerlingen informatie over de mogelijke risico's en voordelen van game-based leren en stel hen in staat om weloverwogen beslissingen te nemen over hun deelname.
- **Uitgebalanceerd ontwerp:** Ontwerp games die entertainment in evenwicht brengen met educatieve waarde, waarbij stereotypen, vooroordelen of ongepaste inhoud worden vermeden.
- **Toegankelijkheid:** Zorg ervoor dat game-gebaseerde leeractiviteiten toegankelijk zijn voor alle leerlingen, ook voor leerlingen met een handicap, door indien nodig alternatieve formaten of aanpassingen aan te bieden.
- **Transparantie:** Wees transparant over de doelen, doelstellingen en beoordelingsmethoden van game-based leeractiviteiten en verkrijg geïnformeerde toestemming van de deelnemers.
- **Ethische richtlijnen:** Ontwikkel en houd u aan ethische richtlijnen voor het ontwerp, de ontwikkeling en de implementatie van op games gebaseerde leerinitiatieven, waarbij kwesties als eerlijkheid, diversiteit en inclusiviteit aan de orde komen.
- **Monitoring en evaluatie:** Bewaak en evalueer regelmatig game-based leeractiviteiten om hun impact te beoordelen, eventuele opkomende ethische problemen aan te pakken en de nodige aanpassingen aan te brengen.
- **Professionele ontwikkeling:** Bied opvoeders en facilitators training over ethische overwegingen bij game-based leren en ondersteun hen bij het implementeren van ethische praktijken.

B. Aanbevelingen voor het aanpakken van mogelijke risico's en ethische overwegingen bij het gebruik van gamification en game-based leren in de volwasseneneducatie

Vraag 30. Wat zijn enkele van de belangrijkste overwegingen om ervoor te zorgen dat gamification en game-based leren-strategieën inclusief en toegankelijk zijn voor alle lerenden?

AU: Om ervoor te zorgen dat gamification en game-based leerstrategieën inclusief en toegankelijk zijn voor alle lerenden, is een alomvattende aanpak nodig. Maatschappelijk werkers leggen de nadruk op het aanpassen van games aan verschillende leerstijlen en vaardigheden, samen met het implementeren van toegankelijkheidsfuncties zoals ondertitels en aanpasbare moeilijkheidsgraden. Vertegenwoordigers van NGO's benadrukken het belang van het ontwerpen van games met universele ontwerpprincipes en het waarborgen van culturele gevoeligheid in inhoud om inclusiviteit te bevorderen. Jongeren uit pleegzorg- en adoptieinstellingen benadrukken de noodzaak van duidelijke instructies, offline gameplay-opties en rekening houden met sociaaleconomische barrières. Door regelmatige feedbackloops te bevorderen, duidelijke taal te gebruiken en aanpasbare instellingen aan te bieden, kunnen belanghebbenden de toegankelijkheid verbeteren en ervoor zorgen dat deze leerstrategieën alle leerlingen op billijke wijze ten goede komen.

NL: Enkele belangrijke overwegingen om ervoor te zorgen dat gamification en game-based leren-strategieën inclusief en toegankelijk zijn voor alle lerenden zijn:

- Het ontwerpen van gamified leerervaringen met toegankelijkheid vanaf het begin in het achterhoofd, ervoor zorgen dat ze bruikbaar zijn voor personen met verschillende vaardigheden en leerbehoeften (20%).
- Het bieden van meerdere modaliteiten voor betrokkenheid, zoals visueel, auditief en tactiel, om tegemoet te komen aan verschillende leerstijlen en voorkeuren (10%).
- Ervoor zorgen dat game-based leerinhoud beschikbaar is in meerdere talen (20%) en cultureel gevoelig is voor de diverse achtergronden en ervaringen van leerlingen (10%).
- Maatregelen nemen om gelijke toegang tot technologie en digitale bronnen te waarborgen, zoals het verstrekken van subsidies of leenprogramma's voor apparaten (20%) en internettoegang (20%).

FR: De belangrijkste overwegingen om ervoor te zorgen dat gamification en game-based leerstrategieën inclusief en toegankelijk zijn voor alle lerenden zijn:

- Je publiek op voorhand kennen om je sessie aan te passen;
- Rekening houdend met hun achtergrond;
- Vermijden hun gevoeligheden te beledigen door over gevoelige onderwerpen te praten;

- Vermijden om cultuur, religie, seksuele geaardheid, enz. aan te vallen;
- Het selecteren van toegankelijke en inclusieve locaties;
- Het kiezen van spelmaterialen die door iedereen gebruikt kunnen worden (zorg bijvoorbeeld voor een brailleversie, wanneer er mensen met een visuele beperking bij betrokken zijn).

PT: Enkele van de belangrijkste overwegingen om ervoor te zorgen dat gamification en game-based leerstrategieën inclusief en toegankelijk zijn voor alle studenten zijn de volgende:

- Ervoor zorgen dat alle studenten toegang hebben tot technologische infrastructuur en materialen, zodat ze toegang hebben tot gamified games en content;
- Zorg voor training voor opvoeders zodat ze een inclusieve lesmethode hebben;
- De spellen moeten worden afgestemd op de behoeften van de studenten;
- De niveaus van complexiteit van de spellen moeten altijd worden toegepast op basis van het kennisniveau en de moeilijkheidsgraad van elke student;
- Zorg ervoor dat de spellen gemakkelijk te gebruiken zijn, zodat ze toegankelijk zijn, ongeacht de mate van vertrouwdheid met de technologie;
- Let op en pas het type spel aan op basis van de verschillende functionele diversiteiten (bijv. ondertitels toevoegen voor slechthorende leerlingen, beschrijvende audio implementeren voor blinde leerlingen, enz.);
- Wees voorzichtig met taalgebruik, om geen onderscheid te maken tussen mannen en vrouwen;
- Zorg voor een gevarieerde culturele, religieuze en gendervertegenwoordiging.

IE: Op basis van de antwoorden van de deelnemers zijn de belangrijkste overwegingen om ervoor te zorgen dat gamification en game-based leerstrategieën inclusief en toegankelijk zijn voor alle leerlingen: zorgen voor de toegankelijkheid van het spel, ondertiteling, audio en gemakkelijk leesbare tekst aanbieden om aan verschillende behoeften te voldoen, ervoor zorgen dat inhoud en personages in games representatief en herkenbaar zijn, inhoud bieden voor verschillende niveaus van digitale vaardigheden en verschillende niveaus van het onderwerp, het aanpassen van de inhoud om elk niveau van de leerling te bereiken en aan te passen, het opnemen van toegankelijkheidsfuncties zoals meertalige ondersteuning en alternatieve tekst, het presenteren van informatie in verschillende formaten om tegemoet te komen aan alle leerstijlen, en het gebruik van verschillende overdrachtsmedia, zoals audio, visueel en ondertiteling.

DE: Belangrijke overwegingen voor het waarborgen van inclusiviteit en toegankelijkheid bij gamification en game-based leren zijn onder meer het doorbreken van taalbarrières, het bieden van toegang voor mensen met een handicap (bijvoorbeeld via schermlezers), het aanbieden van gratis toegang en het integreren van verschillende perspectieven. Transparantie, aanpassingsvermogen en een duidelijke uitleg van de spelmechanica zijn essentieel. Het is belangrijk om gamification en game-based leerstrategieën te ontwerpen die integratief zijn en geschikt zijn voor alle leerlingen, rekening houdend met taaldiversiteit en

het bieden van meertalige opties. De toegang voor deelnemers met een handicap moet worden gewaarborgd en er moet vooraf informatie over cursussen worden verstrekt, zodat de deelnemers hun specifieke behoeften kunnen aangeven. Duurzaam ontwerp en doorlopend draagvlak zijn cruciaal, naast het permanent beschikbaar stellen van leermaterialen en het blootleggen van de spelregels. Toegang via internet kan de toegankelijkheid verbeteren. Om inclusiviteit te waarborgen, moeten barrières worden aangepakt, diverse leerstijlen worden ondergebracht en culturele gevoeligheid worden gehandhaafd bij de ontwikkeling van inhoud om aan te sluiten bij een diverse leerpopulatie, waarbij stereotypen worden vermeden en culturele achtergronden respectvol worden gepresenteerd.

PL: Belangrijke overwegingen zijn onder meer het ontwerpen voor diverse vaardigheden, het bieden van meerdere toegangspunten, het aanbieden van alternatieve formaten, het waarborgen van compatibiliteit met ondersteunende technologieën en het bevorderen van een ondersteunende en inclusieve leeromgeving.

Vraag 31. Hoe zie je de toekomst van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs?

AU: De toekomst van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs ziet er veelbelovend uit, waarbij belanghebbenden vooruitgang zien in verschillende dimensies. Maatschappelijk werkers anticiperen op AI-gestuurde personalisatie en uitgebreide toepassingen voor professionele ontwikkeling. Vertegenwoordigers van NGO's voorzien immersieve technologieën zoals VR en AR die leerervaringen en digitale geletterdheid verbeteren. Jongeren uit pleegzorg- en adoptie-instellingen leggen de nadruk op collaboratieve en op scenario's gebaseerde games uit de echte wereld om praktische vaardigheden te ontwikkelen. Met adaptieve leerplatforms, verbeterde data-analyse en een focus op geestelijke gezondheid is gamification klaar om aan uiteenlopende onderwijsbehoeften te voldoen. Bovendien kunnen toekomstige games sociale elementen en mondiale kwesties integreren, waardoor maatschappelijke betrokkenheid en inclusiviteit in gemeenschappen van volwassen lerenden worden bevorderd.

NL: De toekomst van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs wordt door de respondenten als veelbelovend en transformerend gezien. Ze zien een toekomst voor zich waarin deze methoden op grote schaal worden toegepast en geïntegreerd in onderwijssystemen, en gepersonaliseerde en boeiende leerervaringen bieden voor leerlingen van alle leeftijden en achtergronden. Game-based leren zal naar verwachting steeds meeslepender en interactiever worden, waarbij gebruik wordt gemaakt van opkomende technologieën zoals virtual reality (VR), augmented reality (AR) en kunstmatige intelligentie (AI) om realistische en adaptieve leeromgevingen te creëren. Deze methoden zullen zich

blijven ontwikkelen en innoveren, waarbij wordt ingespeeld op de uiteenlopende behoeften en voorkeuren van lerende volwassenen en een leven lang leren en de ontwikkeling van vaardigheden worden vergemakkelijkt. Bovendien worden gamification en game-based leren gezien als krachtige instrumenten voor het bevorderen van sociale inclusie, gelijkheid en toegankelijkheid in het onderwijs, waardoor leerlingen worden bereikt die mogelijk onderbedeeld of gemarginaliseerd zijn door traditionele onderwijsbenaderingen.

Individuele reacties:

"Ik zie dat gamification en game-based leren steeds persoonlijker en adaptiever worden, en inspelen op de individuele leerbehoeften van volwassen lerenden."

"De toekomst van gamification en game-based leren ziet er rooskleurig uit, met technologische vooruitgang die nog meer meeslepende en boeiende leerervaringen mogelijk maakt."

"Ik zie een toekomst voor me waarin gamification en game-based leren naadloos worden geïntegreerd in programma's voor volwasseneneducatie en dynamische en interactieve leermogelijkheden bieden."

"De toekomst van gamification en game-based leren ligt in het gebruik van AI- en VR-technologieën om zeer realistische en gepersonaliseerde leerervaringen te creëren voor volwassen leerlingen."

"Ik geloof dat gamification en game-based leren in populariteit zullen blijven groeien en innovatieve oplossingen zullen bieden om volwassen lerenden te betrekken en hun leerresultaten te verbeteren."

"In de toekomst zullen gamification en game-based leren een cruciale rol spelen bij het bevorderen van digitale geletterdheid en de ontwikkeling van vaardigheden onder volwassen lerenden, om hen voor te bereiden op succes in het digitale tijdperk."

"Ik zie gamification en game-based leren evolueren om inclusiever en toegankelijker te worden, zodat alle volwassen lerenden kunnen profiteren van deze innovatieve onderwijsmethoden."

"De toekomst van gamification en game-based leren gaat over het wegnemen van barrières voor onderwijs en het in staat stellen van volwassen lerenden om hun volledige potentieel te bereiken."

"Ik zie een toekomst voor me waarin gamification en game-based leren niet alleen worden gebruikt in formele onderwijsomgevingen, maar ook in trainingen op de werkplek en professionele ontwikkelingsprogramma's."

"Gamification en game-based leren hebben het potentieel om een revolutie teweeg te brengen in het volwassenenonderwijs, waardoor leren leuker, interactiever en impactvoller wordt voor leerlingen van alle achtergronden en vaardigheden."

FR: Het is een interessante tool, die bij iedereen in de smaak valt, dus we zien een grote toekomst van ontwikkeling voor hen. Er is nog veel werk aan de winkel, want dit wordt soms niet erkend door hogere instanties, of zelfs door de deelnemers zelf. We moeten een terughoudend publiek blijven overtuigen en niet alleen vertrouwen op een publiek dat al overtuigd is. Ondanks alles is het gebruik van deze leermethoden de laatste jaren enorm toegenomen, en dat is bemoedigend voor de toekomst!

PT: De deelnemers zijn van mening dat gamification en game-based leren zich de komende jaren sterk zullen ontwikkelen, met de constante technologische revolutie die we doormaken, en ze geloven dat het een uitstekende pedagogische lesmethode zou kunnen worden, maar ze toonden ook bezorgdheid, omdat ze bang zijn dat technologische materialen de menselijke zorg zullen vervangen in dit delicate onderwerp dat humaan en met empathie moet worden behandeld.

IE: Op basis van de antwoorden van de deelnemers wordt verwacht dat de toekomst van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs populairder zal worden en op grotere schaal zal worden gebruikt, geanticipeerd door lerenden met alle niveaus van eerdere vaardigheden, die als zeer belangrijk worden beschouwd en waarvan wordt aangenomen dat ze de kracht hebben om een revolutie teweeg te brengen in de manier waarop lerenden leren waarnemen, waardoor het interactief, boeiend en positief wordt voor lerenden van alle leeftijden en achtergronden, gebruikt om het onderwijs in niet-formele omgevingen aan te vullen door moeilijke concepten te introduceren door middel van serieus en/of informeel game-based leren, dat naar verwachting vaker zal voorkomen als gevolg van de technologische vooruitgang, waardoor leren wereldwijd gemakkelijk toegankelijk wordt, en waarvan wordt aangenomen dat het vaker voorkomt naarmate jongere generaties, die gewend zijn games te gebruiken om te leren, opgroeien en invloed beginnen uit te oefenen op onderwijspraktijken, en er wordt voorspeld dat het in de loop van de tijd de natuurlijke "standaard" zal worden voor alle volwasseneneducatie.

DE: De toekomst van gamification en game-based leren in het volwassenenonderwijs biedt brede mogelijkheden, vooral met de voortschrijdende digitalisering en AI. Hoewel het niet waarschijnlijk is dat ze printmaterialen in de nabije toekomst volledig zullen vervangen, zullen ze steeds belangrijker worden als ondersteunende hulpmiddelen. Gamification, serious games en game-based leren krijgen steeds meer aandacht in het volwassenenonderwijs en bieden toegang en motivatie die andere benaderingen misschien niet bieden. Vooral bij het leren van talen wordt verwacht dat deze benaderingen onmisbaar zullen worden. Naarmate de technologie evolueert, zullen rollenspellen en andere speelse methoden zwaarder worden ondersteund, wat wijst op een toenemend belang voor deze benaderingen in de toekomst van volwasseneneducatie. Hoewel sommigen deze methoden in hun cursussen slechts in beperkte mate zullen gebruiken, wordt verwacht dat gamification en game-based leren in de toekomst van het volwassenenonderwijs een veel grotere rol zullen spelen.



PL: Volgens de deelnemers zal technologische vooruitgang meer meeslepende en interactieve leerervaringen mogelijk maken, waarbij virtual reality, augmented reality en kunstmatige intelligentie innovatie in deze ruimte stimuleren. Gegamificeerde leerplatforms zullen meer gepersonaliseerd, adaptief en toegankelijk worden en inspelen op verschillende leerstijlen en voorkeuren. Instellingen en docenten zullen gamification omarmen als een krachtig instrument voor het bevorderen van betrokkenheid, motivatie en vaardigheidsontwikkeling onder volwassen lerenden. Samenwerking tussen docenten, game-ontwikkelaars en onderzoekers zal de voortdurende verbetering van gamified leerstrategieën stimuleren, waardoor hun effectiviteit en relevantie wordt gewaarborgd bij het inspelen op de veranderende behoeften van lerende volwassenen in het digitale tijdperk.

VI. Conclusie

Deze beleidsnota geeft een analyse van het potentieel van gamification en game-based leren bij het bevorderen van een actief leven bij moeilijk bereikbare geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in de alternatieve zorg. Door het ondervragen van besluitvormers en experts uit zeven Europese landen hebben we waardevolle inzichten verkregen in het huidige landschap van game-based leren in het volwassenenonderwijs en de voordelen van dergelijke benaderingen voor het bereiken van deze populatie.

Onze bevindingen suggereren dat gamification en game-based leren het potentieel hebben om de betrokkenheid, motivatie en leerresultaten te vergroten voor moeilijk bereikbare jongvolwassenen in geïnstitutionaliseerde en alternatieve zorginstellingen. Er zijn echter verschillende uitdagingen die moeten worden aangepakt om ervoor te zorgen dat deze benaderingen effectief en billijk zijn. Deze uitdagingen omvatten beperkte toegang tot technologie en training voor docenten, evenals zorgen over de kwaliteit en toegankelijkheid van op games gebaseerde leermiddelen.

Op basis van onze analyse van de antwoorden op de enquête doen we de volgende aanbevelingen voor beleidsmakers en opvoeders:

- Bied meer middelen en ondersteuning voor docenten om gamification en game-based leren op te nemen in hun onderwijspraktijken.
- Ontwikkel en promoot hoogwaardige, op games gebaseerde leermiddelen die toegankelijk zijn voor alle leerlingen, ongeacht hun achtergrond of omstandigheden.
- Bevorder samenwerking en partnerschappen tussen belanghebbenden in de onderwijs- en technologiesector om de ontwikkeling en implementatie van game-based leren te bevorderen.
- Pak kwesties van gelijkheid en inclusie in game-based leren aan door ervoor te zorgen dat bronnen toegankelijk en geschikt zijn voor diverse leerlingen.

Om het potentieel van gamification en game-based leren voor moeilijk bereikbare geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg volledig te realiseren, is verder onderzoek nodig. Toekomstig onderzoek moet zich richten op het identificeren van best practices voor het opnemen van game-based leren in bestaande onderwijsprogramma's, evenals het evalueren van de effectiviteit van deze benaderingen bij het verbeteren van leerresultaten en het bevorderen van een actief leven onder deze populatie. Daarnaast moet er onderzoek worden gedaan naar hoe game-based leren toegankelijker en rechtvaardiger kan worden gemaakt voor alle leerlingen, ongeacht hun achtergrond of omstandigheden.



Co-funded by
the European Union



Over het algemeen zijn we van mening dat gamification en game-based leren het potentieel hebben om krachtige instrumenten te zijn voor het bevorderen van een actief leven onder moeilijk bereikbare geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen en/of jongvolwassenen in alternatieve zorg. Door in deze benaderingen te investeren en de uitdagingen aan te pakken die momenteel de doeltreffendheid ervan beperken, kunnen we werken aan een inclusiever en effectiever onderwijssysteem dat voldoet aan de behoeften van alle leerlingen.



SKILLS 4 life

