Lees- en kijklijst motiverend lesontwerp

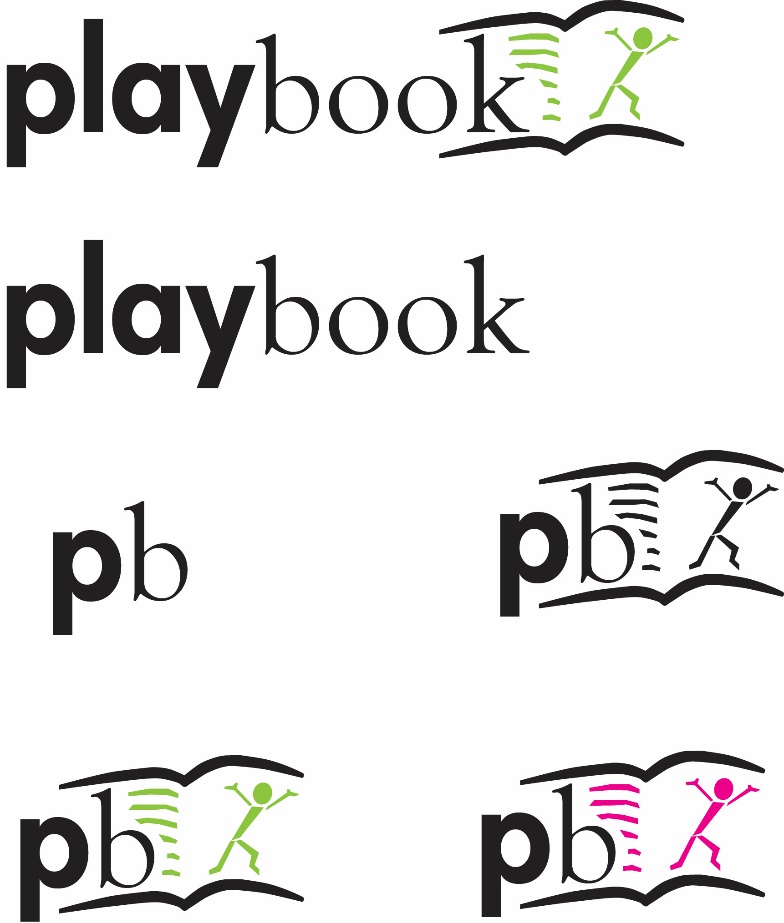
bart@playbookgamification.nl

## Online

* Game Makers Toolkit – YouTube kanaal over game design. Aanbevolen kennismakingsfilmpje: Keeping Players Engaged (Without Being Evil)
* Extra Credits – YouTube kanaal over game design. Aanbevolen kennismakingsfilmpjes: Tutorials 101, Letters to my nephews 1-3
* Gamification MOOC op Coursera. Door Kevin Werbach van de University of Pensylvania. Diep, goed, niet specifiek gericht op onderwijs.   
  <https://www.coursera.org/learn/gamification>

## Boeken

* What video games have to teach us about learning and literacy, *James Paul Gee* verhalend boek door een onderwijsexpert dat je begrip van leren en spellen   
   vergroot. Erg interessant om te lezen.
* Drive – the surprising truth about what motivates us, *Daniel H. Pink* goed leesbaar management boek over de praktische kanten van   
   zelfbeschikkingstheorie. Tikje Amerikaans, maar daar kan je doorheen prikken.
* Self-Determination Theory, *Richard M. Ryan en Edward L. Deci*   
   dik, academisch en boordevol waardevolle inzichten. Deze is hardcore.
* Actionable gamification – Beyond points, badges and leaderboards, *Yu-Kai Chou* standaardwerk voor gamification-fanaten. Goede basisuitleg en een paar diepe  
   inzichten.
* Punished by Rewards, *Alfie Kohn* een manifest tegen beloningen, overmatig cijfergebruik en controlerende   
   complimenten. Laat je nog eens kritisch kijken naar je eigen onderwijs.
* Peak, *Anders Ericsson en Robert Pool* populair-wetenschappelijk boek over de manier waarop toppresteerders   
   oefenen. Waardevolle lessen voor het onderwijs.
* Flow – psychologie van de optimale ervaring, *Mihaly Csikszentmihalyi* over de toestand van volledige concentratie die flow heet, en hoe je deze kan   
   bereiken voor jezelf en je leerlingen. Haalbaar en uitdagend.

Speellijst motiverend lesontwerp

bart@playbookgamification.nl

## Android/iOS

* The Room 1, 2, 3 en Old Sins. Briljante puzzelspellen met sfeer en touch controls.   
  interessant vanwege: opbouw van moeilijkheid, neerzetten van sfeer.
* Choice of Robots. Een interactief verhaal over robots bouwen en het lot vd wereld.  
  interessant vanwege: overzichtelijke keuzes die echte gevolgen hebben.
* Her Story. Reconstrueer een verhaal uit fragmenten van een politie-ondervraging.  
  interessant vanwege: de kracht van een mysterie of een raadsel

## PC / Console

* Keep Talking and Nobody Explodes. Ontmantel samen met anderen een tijdbom.  
  interessant vanwege: onderlinge afhankelijkheid door verschillende informatie.
* Kerbal Space Program. Ontwerp raketten om de ruimte te verkennen.  
  interessant vanwege: moeilijk = leuk, simulatie als leeromgeving, verzamelen van onderdelen, duidelijk zichtbare vooruitgang.
* Team Fortress 2. Probeer met je team de basis van de tegenstander te veroveren.  
  interessant vanwege: strakke verdeling rollen in team. Zowel met als tegen anderen.
* Papers Please. Controleer documenten als grenswacht van een dictatuur.  
  interessant vanwege: maakt maatschappelijke dilemma’s tastbaar en voelbaar.
* Minecraft. Verzamel resources, ga op avontuur, bouw fantastische structuren.  
  interessant vanwege: vrijheid, creativiteit en zodat je weet wat je leerlingen doen :)
* Civilization 1 t/m 6. Ontwikkel je beschaving en laat je sporen na in de wereld.  
  interessant vanwege: duidelijke zichtbare voortgang, tech tree met keuzes.
* Super Meat Boy. Red je vriendinnetje van Dr. Fetus in levels vol met cirkelzagen.  
  interessant vanwege: de directe feedback en de kans om meteen opnieuw te gaan.

## Bord/kaart

* Smallworld. Verover met steeds nieuwe rassen en eigenschappen de wereld.

Interessant vanwege: willekeurige combinaties, iedereen is sterk in het spel.

* Pandemic. Werk samen met alle spelers om een globale pandemie te voorkomen.  
  interessant vanwege: samenwerking, rolverdeling en een gezamenlijke vijand.