

Schematisch overzicht van de te nemen stappen bij het bouwen van een educatieve game

Voorbereiden van het spel:  
Leerlingen en docent bepalen  
doelen van het spel en  
randvoorwaarden

Spel bedenken. Gebruik zoveel  
mogelijk niveaus:

Regelset

Declaratieve laag

Sociale laag

Simulatie: spel  
lijkt op  
leerstof

Leerstof moet  
toegepast  
worden in het  
spel

Allegorie: de  
leerstof wordt  
vergeleken met  
iets anders

Beeld en geluid  
sluiten aan bij  
het onderwerp  
van de game

De speler moet vragen  
beantwoorden (vergelijkbaar  
met kanskaartjes in een  
bordspel)

Welke rollen breng je in het  
spel. Zijn de rollen  
gelijkwaardig of niet? Benoem  
je een spelleider bij je spel?

Bouwen van het spel: hoe zorg  
je voor evenwicht?

Niet alle stappen van het proces worden  
doorlopen in de les: het verder uitwerken  
van het spel wordt als keuze aangeboden

Het bouwen van een spel wordt ingezet  
als vakoverstijgend of  
leerjaaroverstijgend project

Er wordt gekozen voor een kant-en-klaar  
gameformat of software die de leerling zonder  
uitgebreide studie kan gebruiken

Testen en opleveren van het spel

In de handleiding komt informatie over wat geleerd wordt door  
het spelen van het spel en over het onderwerp van de game.

Het spel wordt getest door leerlingen

Het spel wordt beoordeeld door de opdrachtgever