




# Gamify your project by Edumundo

Woensdag 13 april 2022

# Agenda


1. Introductie
  2. College Coins
  3. Praktijkvoorbeeld 1
  4. Praktijkvoorbeeld 2
  5. Gamify your project
  6. Tips & tricks
  7. Afsluiting
- 

# Edumundo activeert, motiveert en verbindt!

## Hoe dan?

Door elementen van gamification en activerende didactiek toe te voegen aan onderdelen van het curriculum laten we studenten meer plezier in hun studie ervaren. We maken leren leuker en interactiever met als resultaat: betrokken studenten en een hoger leerrendement.

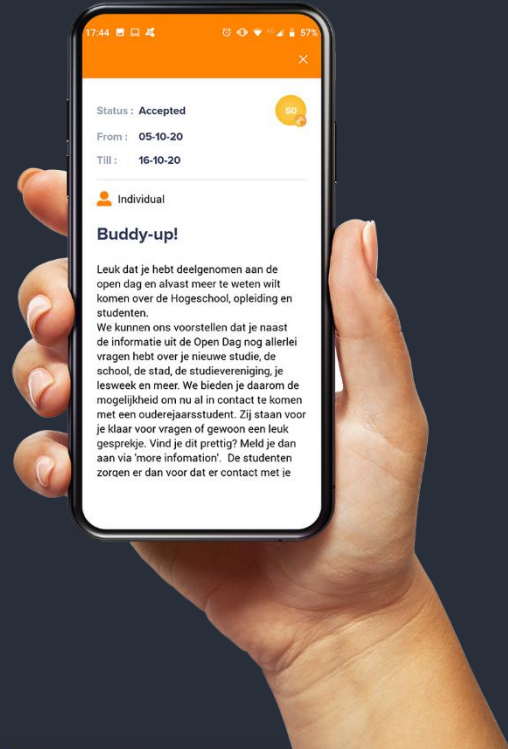
## Welke producten bieden we hiervoor aan?

- Edubookplatform
  - Businessgames
  - College Coins-applicatie
- 

# College Coins – gamificationtool voor het onderwijs

## Achtergrond

- Native app
- Gamification – wat is het en wat kan het doen?
- Eigen challenges of bestaande
- Voorbeelden van beloningen
- Toepassingen voor projectonderwijs, duurzaamheid, studentonboarding



# Praktijkvoorbeeld 1

Hogeschool Leiden | Opleiding Commerciële Economie | Jaar 2

## Aanleiding

- Studenten actief laten samenwerken (activeren)
- Studenten inspireren om maatschappelijke impact te maken (motiveren)
- Onderlinge binding vergroten na een jaar van onderwijs op afstand (binden)

## Oplossing – SDG-week

- Aftrap door keynote
- SDG-City Tour Challenge
- SDG Mystery Guest Challenge
- SDG Food & Beverage Challenge

“We hebben alleen maar lachende studenten gezien tijdens onze SDG-challenge. Net zoals bij een goede wedstrijd, kwamen de inzet, motivatie en betrokkenheid als vanzelf. De begeleiding kostte de docenten weinig inspanning.”

Remy Verbeek

# Praktijkvoorbeeld 1

Screenshots




# Praktijkvoorbeeld 2

Hanzehogeschool | Opleiding Verpleegkunde | Jaar 1

## Aanleiding

- Hybride samenwerken vanwege international karakter (binden)
- Paper schrijven aantrekkelijker maken (motiveren)
- Gastcolleges interactiever maken (activeren)

## Oplossing

- Paper werd opgedeeld in challenges
  - Bezoeken van (online) gastcolleges belonen
  - Buitenlandse studenten hoefden niet fysiek aanwezig te zijn
- 

# Praktijkvoorbeeld 2

Screenshots





# Gamify your project!

## Studentenbetrokkenheid verhogen met weinig extra inspanning?


Kun je de volgende vragen met 'JA' beantwoorden?

- Is duidelijk bij welk onderdeel je de studentenbetrokkenheid verhogen?
- Is er een bestaand programma?

Plan een consult met Edumundo. Wij brengen vrijblijvend advies uit voor het toevoegen van gamification aan jouw onderwijsprogramma.



## Tips & tricks

1. Laat het doel duidelijk zijn
  2. Zorg voor een bestaand programma
  3. Betrek het interne team
  4. Enthousiasmeer studenten
  5. Begin op tijd (doorlooptijd +/- 2 maanden)
  6. Goede beloningen vergroten impact
- 

# Edumundo Higher Education

**Dank voor je aandacht!**

Gratis Gamify your project-consult aanvragen?

Scan de QR-CODE



 070-3600510

 [www.edumundo.com](http://www.edumundo.com)  
 [info@edumundo.com](mailto:info@edumundo.com)

