

Digisterker Spellendoos

Toelichting en tips voor docenten



Vooraf

Voor mensen die niet zo handig zijn met computer en internet is er de cursus 'Digisterker – Werken met de digitale overheid'. Daarin leren cursisten hoe ze hun zaken met de overheid via internet snel en gemakkelijk kunnen regelen. Docenten leggen de verschillende onderwerpen klassikaal uit en begeleiden de cursisten bij het oefenen op computer of tablet. Cursisten gebruiken daarbij een werkboek met uitgewerkte voorbeelden en oefeningen.



Waarom een spel tijdens de les?

Om te zorgen voor afwisseling in de lessen en om het leren bij cursisten te stimuleren kunt u als docent verschillende werkvormen inzetten. Hiervoor heeft Stichting Digisterker ook een aantal spellen ontwikkeld waarmee cursisten hun kennis kunnen toetsen en vergroten. De spellen zijn geschikt om met de groep te spelen.

Er zijn diverse redenen om een spel als werkvorm in de les te gebruiken, zoals:

✓ **Goede sfeer tijdens de les**

Mensen gaan om verschillende redenen naar een Digisterker-cursus in de bibliotheek. Bijvoorbeeld omdat ze mee willen blijven doen en zelfstandig hun zaken willen kunnen regelen. Of omdat ze het contact met gelijkgestemden zoeken of geholpen willen worden. Maar soms ervaren cursisten ook druk, angst of tegenzin als ze onzeker zijn over hun kennis en vaardigheden. Een spel kan bijdragen aan een goede sfeer tijdens de les. Een spel zorgt voor een ontspannen interactie tussen docent en cursist en tussen cursisten onderling. Het breekt het ijs.

✓ **Vergroten van kennis van de wereld**

De cursus gaat over meer dan alleen het ontwikkelen van computer- en internetvaardigheden. Om je zaken met de overheid te kunnen regelen, heb je ook kennis nodig van de (digitale) overheid en van onze samenleving. Dat is kennis die je geleidelijk en lang niet altijd systematisch opbouwt. Door het spelen van bijvoorbeeld een quiz, zijn mensen gemotiveerd om actief mee te doen en leren ze tegelijkertijd.

✓ **Vergroten van de woordenschat**

Om overheidscommunicatie te begrijpen en om je zaken met de overheid te kunnen regelen, moet je de gebruikte terminologie kennen. In de Digisterker-cursus worden nieuwe woorden uitgelegd, in de les en in het cursusmateriaal. Het leren en toetsen van begrip van nieuwe woorden kan heel goed spelenderwijs, bijvoorbeeld met een woordenquiz.



Welke spellen zijn er?

Op dit moment zijn er vier spellen. De spellen maken deel uit van de Digisterker Spellendoos: digisterkercurcus.nl/digisterker-spellendoos.

1. **Doordenker:** een kennisquiz met een (digitaal) rad van fortuin. De vragen over de (digitale) overheid zijn ingedeeld in 4 categorieën: *Wist je dat?* – *Klopt dat wel?* – *Dat is handig!* – *Regel maar!* Met de beantwoording is een fictief geldbedrag te verdienen. De spelleider bedient op het smartboard een rad van fortuin. De cursisten spelen met een spelkaart op papier of op hun telefoon. Wie het hoogste bedrag heeft vergaard is de winnaar.
2. **Bingo:** het bekende bingospel waarbij degene wint die de bingokaart (of een deel daarvan) als eerste vol heeft. De spelleider bedient de (digitale) kooi met bingoballen en houdt op het digitale spelbord de getrokken bingoballen bij. In het spel zijn tussendoor enkele korte intermezzo's ingebouwd waarin de docent een vraag over de digitale overheid stelt en er daarna een uitleg over geeft. De spelers hebben een bingokaart op papier of op hun telefoon.
3. **DigiD Quiz:** een kennisspel met verschillende vraagtypen, zoals meerkeuzevragen, stellingen, sleepvragen, matchvragen en invulvragen. Deze quiz is geschikt om individueel of in de groep te doen nadat iedereen DigiD heeft aangevraagd.
4. **Doorschuiver:** Wat regel je waar? Een spel waarin je woorden sleept naar het logo van de betreffende overheidsorganisatie. Deze quiz is geschikt om individueel of in de groep te doen.



Tips voor het gebruik van de spellen in de les

- ✓ Bereid het spel goed voor. Bedenk vooraf hoe het spel eventueel ingekort kan worden, mocht er te weinig tijd zijn voor het volledige spel.
- ✓ Gebruik een groot scherm of smartboard, zodat iedereen goed kan meelezen.
- ✓ Leg het spel tijdens de les kort en goed uit. Gebruik de eerste vraag uit het spel om te laten zien hoe het spel werkt. Zorg dat iedereen kan meedoen.
- ✓ Laat cursisten bij de Doordenker en bij de Bingo zo mogelijk gebruik maken van hun smartphone. Spelkaarten kunnen namelijk op de smartphone getoond worden door het scannen van een QR-code. Cursisten oefenen zo ook in het gebruik van hun telefoon. Zorg bij deze spellen ook voor geprinte spelkaarten, zodat iedereen in de groep kan meedoen.
- ✓ Betrek cursisten bij de inhoudelijke vragen, bijvoorbeeld door iemand te vragen om de vraag voor te lezen. Of door iemand te vragen om zijn of haar antwoord toe te lichten.
- ✓ Zorg voor kleine prijsjes of weggevertjes en huldig de winnaar(s).