

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**

Een spel zorgt voor een ontspannen interactie tussen docent en cursist en tussen cursisten onderling. Dit komt ten goede aan de sfeer tijdens de les. Het breekt het ijs. Dit is met name handig op het moment dat cursisten druk, angst of tegenzin ervaren als ze onzeker zijn over hun kennis en vaardigheden.

✓ **Vergroten van kennis van de wereld**

Door het spelen van een spel, zijn mensen gemotiveerd om actief mee te doen en leren ze tegelijkertijd. Zo wordt naast de computer- en internetvaardigheden, ook kennis opgedaan van de (digitale) overheid en van onze samenleving.



Welke spellen zijn er?

Op dit moment zijn er vier spellen. De spellen maken deel uit van de Digisterker Spellendoos: digisterkercursus.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!* 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 fictieve 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.
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.



Wanneer gebruik je de Spellendoos?

De spellen uit de Spellendoos kunnen op verschillende momenten tijdens de lessen worden ingezet om variatie aan te brengen en om eventuele extra tijd zinvol te vullen. Alle spellen zijn geschikt om aan het einde van de cursus, tijdens les 4, te spelen. Dit geeft zowel de cursisten als u inzicht in hoeverre de kennis van de cursus is blijven hangen.

De **DigiD Quiz** is geschikt om aan het einde van les 1 te spelen en biedt de mogelijkheid om te evalueren of bepaalde onderdelen over DigiD nog extra aandacht nodig hebben in de volgende les. De **Doorschuiver** sluit goed aan op les 3, waarbij de meeste onderwerpen die in dit spel aan bod komen al in de voorgaande lessen zijn besproken.

Voor extra uitdaging kunt u de **Doordenker** inzetten, waarin ook onderwerpen aan bod komen die niet specifiek tijdens de lessen zijn behandeld. Bent u juist op zoek naar een luchtige activiteit die ontspanning biedt? Dan is de **Bingo** een geschikte keuze om tijdens of aan het einde van de les in te zetten. Dit spel is minder gericht op kennisoverdracht.



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 meelesen.
- ✓ Leg het spel tijdens de les 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 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 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).