

# Inhoud

Voorwoord	VII
<b>Deel I Introductie</b>	1
<b>Hoofdstuk 1 Motiverend lesontwerp</b>	2
1.1 Leren van de meesters van motivatie	6
1.2 Wederzijdse verwachtingen	8
<b>Hoofdstuk 2 De pijlers van motiverend lesontwerp</b>	12
2.1 Een spelletje Kolonisten van Catan	14
2.2 Overzicht van de pijlers	18
2.3 De zelfbeschikkingstheorie van motivatie	25
<b>Deel II De vijf pijlers</b>	31
<b>Hoofdstuk 3 Feedback – de sleutel tot leren</b>	32
3.1 De feedbackloop	35
3.2 Doelbewuste oefening	38
3.3 Fouten maken moet	42
3.4 Beloningen, cijfers en complimenten	48
3.5 Feedback ontwerpen	61
<b>Hoofdstuk 4 Groei – zichtbaar beter worden</b>	72
4.1 Flow – de balans tussen haalbaar en uitdagend	75
4.2 Pacing en de opbouw van een lessenserie	82
4.3 Zichtbaar maken van voortgang en vooruitgang	90
4.4 De skilltree – de ruggengraat van een lessenserie	96



<b>Hoofdstuk 5 Keuzes – ieder een eigen pad</b>	102
5.1 Keuzes voor motivatie, differentiatie en ontwikkeling	104
5.2 Groeien in verantwoordelijkheid	107
5.3 Creativiteit en zelfexpressie	124
5.4 Keuzes ontwerpen en presenteren	131
<b>Hoofdstuk 6 Interactie – met elkaar, tegen elkaar en naast elkaar</b>	140
6.1 Met elkaar – samenwerken	143
6.2 Tegen elkaar – competitie en spelvormen	161
6.3 Naast elkaar – de ander helpen	174
<b>Hoofdstuk 7 Betekenis – het grote waarom</b>	186
7.1 Bronnen van betekenis	189
7.2 Verhalen	193
7.3 Rollenspellen – leren door ervaren	204
7.4 Gezien worden	218
<b>Deel III Over ontwerpen</b>	225
<b>Hoofdstuk 8 Ontwerpen als docent</b>	226
8.1 Praktische overwegingen	228
8.2 Het ontwerpproces	236
8.3 Algemene ontwerpprincipes	243
<b>Hoofdstuk 9 Een kist vol gereedschappen</b>	248
9.1 Analoge tools	250
9.2 Digitale tools	262
9.3 Spellen, bijna klaar voor gebruik	266
9.4 Gamemuziek	268
<b>Hoofdstuk 10 Slot – en nu aan de slag</b>	270
<b>Appendices</b>	
A Lees- en kijklijst	276
B Overzicht van ontwerp tips	279
C Overzicht van praktijkvoorbeelden	283
D Overzicht van game-design technieken	285
E Overzicht van tabellen	287