

Vraag 1 In welke zin van alinea 1 staat de aanleiding voor het schrijven van de tekst genoemd? (1 punt)

- A Bijna negentig jaar geleden verscheen *Homo ludens* (Latijn voor spelende mens), een boek waarin Nederlands historicus Johan Huizinga betoogt dat de mens ten diepste een spelend wezen is.
- B We houden van spelletjes spelen: louter om het spel zelf en het plezier ervan.
- C Nu blijkt uit wetenschappelijk onderzoek dat spelen niet alleen leuk is, maar ook nog eens erg leerzaam.

Volgens alinea 3 kun je jezelf verbeteren door ergens een spel van te maken. Leg uit hoe dit komt.

Vraag 2 Gebruik voor je antwoord niet meer dan 20 woorden. (1 punt)

Kevin gaat vaak hardlopen. Hij deelt zijn loopafstanden met zijn vrienden op de hardlooppapp Runkeeper zodat ze kunnen zien welke vooruitgang hij maakt.

Vraag 3 Welke intrinsieke drijfveren horen hier het meest bij? (1 punt)

- A autonomie en verbondenheid
- B competentie en verbondenheid
- C zingeving en autonomie
- D zingeving en verbondenheid
- E autonomie en competentie
- F competentie en zingeving

In alinea 5 gaat het over 'cognitieve dissonantie'.

Vraag 4 Omcirkel in de zin in de uitwerkbijlage de juiste woorden zodat je een goede beschrijving krijgt van wat hier met cognitieve dissonantie bedoeld wordt. (1 punt)

Vraag 5 Welke TWEE adviezen geeft Anouk Visser om ervoor te zorgen dat je niet terugvalt in oude patronen? Baseer je antwoord op de alinea's 5 tot en met 7. Gebruik per advies niet meer dan 15 woorden. (2 punten)

Vraag 6 Welk mogelijk probleem van gamification wordt genoemd in de tekst? (1 punt)

Gamification kan

- A bewust verkeerd worden ingezet om ons verslaafd te maken.
- B ervoor zorgen dat we onze doelen steeds aanpassen.
- C leiden tot frustraties als een doel niet behaald wordt.
- D slechts kortstondige motivatie bieden voor veranderingen.

Vraag 7 Welke uitspraak komt NIET overeen met de inhoud van de tekst? (1 punt)

In deze tekst

- A worden manieren genoemd hoe je gamification kunt inzetten om lastige situaties bij het aanleren van nieuw gedrag te voorkomen.
- B worden voorbeelden gegeven van computerspelletjes waarmee je gamification kunt inzetten voor het aanleren van nieuw gedrag.
- C wordt het verband besproken tussen gamification, cognitieve dissonantie en valkuilen bij het aanleren van nieuwe gewoontes.
- D wordt gamification gezien als het toepassen van spelelementen om het aanleren van nieuwe gewoontes makkelijker en leuker te maken.

In de laatste zin van de tekst staat: “Het is aan ons om onze homo ludens te omarmen en zo een leerzame spelomgeving voor onszelf te creëren.”

Vraag 8 Wat wordt hiermee bedoeld? (1 punt)

We moeten

- A aanvaarden dat gedragsverandering pas bereikt kan worden als we blijven spelen.
- B accepteren dat we spelende wezens zijn en daarom maar beter spelenderwijs nieuw gedrag aan kunnen leren.
- C onszelf beloningen toestaan voor het aanleren van nieuw gedrag door spel.
- D tevreden zijn omdat we door spelen ons gedrag kunnen veranderen.

Je moet een samenvatting maken van de tekst.

Vraag 9 Welke DRIE van de onderstaande zinnen uit de tekst bevatten informatie die zeker in die samenvatting opgenomen moet worden? Noteer de nummers van deze DRIE zinnen. (1 punt)

- 1 Nu blijkt uit wetenschappelijk onderzoek dat spelen niet alleen leuk is, maar ook nog eens erg leerzaam.
- 2 “Ieder mens is uniek, maar over het algemeen zijn er vier belangrijke intrinsieke drijfveren voor ons gedrag: competentie, autonomie, verbondenheid en zingeving”, zegt Visser.
- 3 Je moet zelf bedenken wat je gaat doen en omgaan met onverwachte situaties (autonomie), waardoor je sneller leert.
- 4 Het is aardig frustrerend wanneer het weer niet lukt om nee te zeggen tegen dat biertje of wanneer je aan het einde van het jaar ontdekt dat je weer geen enkel boek hebt uitgelezen.
- 5 Zo functioneert de verantwoording naar de buitenwereld als een herinnering om niet onbewust van doel te veranderen.
- 6 Spelen, ons onbewuste brein beter begrijpen en gamification kunnen ons dus goed op weg helpen met het aanleren van nieuwe gewoontes.