

# Gamen in het klaslokaal

## Serious gaming helpt leerlingen met hun motivatie

Dat het onderwijs constant in beweging is en de ene vernieuwing weer op stapel staat nog voordat de vorige goed en wel is doorgevoerd, is al jaren bekend. Het is ook niet gemakkelijk om bij te blijven in een wereld die sneller verandert dan menige onderwijzer lief is. Was vroeger het bord en het krijtje het gereedschap van de leraar, tegenwoordig beschikt hij over een intelligent, computergestuurd schoolbord, heeft de leerling een tablet en is zelfstandig werken de kreet waar alles om draait. In dit moderne klaslokaal moet natuurlijk wel geleerd worden en daarbij is het motiveren van de leerling een belangrijke taak voor de docent. De vraag is alleen hoe hij dat moet doen? Het allernieuwste is serious gaming in de klas, een ontwikkeling die misschien wel eens goede resultaten kan hebben.

De leraar die met een krijtje voor het bord staat en voornamelijk zelf aan het woord is, is in onderwijsland niet meer van deze tijd volgens de specialisten. Voor een deel ben ik het daar wel mee eens, want er zijn heel veel leraren die niet op een goede manier in staat zijn om met deze onderwijsvorm hun leerlingen weten te boeien en daarmee ze enthousiast te maken voor het vak. Iedereen kent ze wel de leraren die in feite alleen maar bezig zijn met orde te houden en waarbij het feitelijk overdragen van kennis zwaar in de verdrukking komt. Daar mag men bij optellen dat deze methode ook al niet echt hoog scoort als het gaat om de zelfstandig werken. We zijn er ondertussen achter gekomen dat één van de doelstellingen van het onderwijs het vergroten van de zelfstandigheid van de leerlingen is en dat vraagt veelal om een totaal andere aanpak.

Gelukkig zijn er ook nog de goede docenten die wel op de oude manier met bord en krijtje, maar vooral met zichzelf, de leerlingen op de juiste manier weten te begeleiden. Het zijn veelal die leraren die hun eigen enthousiasme voor het vak weten over te brengen op de leerlingen en op die manier alle doelstellingen weten te halen.

Om onderwijsbreed de kwaliteit te verhogen, vinden er geregeld vernieuwingen plaats. Zo is de leraar ondertussen niet meer de man of vrouw voor het bord, maar de begeleider die naast de leerlingen staat en hun helpt met het zelfstandig uitvoeren van lestaken. Speciale opdrachten die individueel of in groepjes uitgevoerd moeten wor-

den, zijn de vervanging van de lesboeken. Bij dit alles speelt de computer een belangrijke rol. Voor heel veel opdrachten moet de leerling internet raadplegen en komt de lesstof al zoekende naar boven.

Op zich is dit geen slechte methode, want in de beroepspraktijk zullen de leerlingen later ook veelvuldig nieuwe ontwikkelingen op deze manier tot zich moeten nemen, maar of het echt motiverend werkt, is maar de vraag. Vaak zie je dan ook dat de leerling voor de gemakkelijke weg gaat en snel even wat knipt en plakt zonder goed te kijken naar de inhoud. Een complete reclametekst in een werkstuk is dan ook niet uitzonderlijk, gewoonweg omdat ze niet lezen wat ze van internet plukken. Alles moet snel af, want dan kan de computer weer gebruikt worden voor zaken die de leerling wel interesseert zoals Facebook, Twitter en niet te vergeten alle spelletjes.

### Serious gaming maakt van student een expert

Als je kijkt naar dat wat de jeugd met computers doet, dan komt dat voornamelijk neer op communiceren met anderen en spelletjes spelen. Serieuze applicaties draaien, beperkt zich tot dat wat school vraagt en dan blijf je hangen bij tekstverwerking en presentaties maken. Kenteq, het kennis- en adviescentrum voor technisch vakmanschap heeft deze ontwikkeling erkend en heeft ingezien dat je leerlingen ook lesstof op een speelse manier kan aanbieden in de vorm van een game, een game dat simulatie, gaming en de



praktijk op unieke wijze combineert. In de publicatie 'Dr. Craft's attractiepark, serious gaming in het mbo' beschrijft Kenteq hoe zij naar serious gaming kijken, hoe dit is uitgewerkt in CRAFT en welke resultaten dat oplevert.

Vorig jaar mei presenteerde Kenteq het spel CRAFT, dat samen met TU Delft en gamecompany Little Chicken is ontwikkeld. Inzet was te kijken of het gameconcept het vakmanschap van mbo-studenten verhoogt. Bij zo'n zeventig leerlingen die de opleiding monteur mechatronica volgden, werd dit onderzocht en men kon vaststellen dat het vakmanschap toe nam. Voor Kenteq voldoende reden om CRAFT door te ontwikkelen tot een game die een tweejarige opleiding volledig ondersteunt. Naast de software en de daaraan gekoppelde praktijkopdrachten die zowel digitaal als in het echt uitgevoerd moeten worden, is dit spel alles wat de opleiding nodig heeft voor de complete cursus. Craft is straks de didactische onderlegger die opleiders helpt om een vak aan te leren en om de inhoud te toetsen. Het gamemodel wil de student laten denken en handelen als expert, zo blijkt uit de publicatie.

### Nog even wachten

Het spel is nog niet af. Naar verwachting zal het nog wel ruim een jaar duren voordat het hele spel is afgerond en de eerste leerlingen er mee aan het werk kunnen. Voorlopig moeten we het doen met een demo die op de site van Kenteq te vinden is alsmede het nodige aan achtergrondinformatie. Daarna moet het bedrijfsleven nog minimaal twee jaar wachten alvorens de eerste uitstromers van het MBO voor werk op de stoep staan die hun gehele opleiding via een spel hebben genoten. Afwachten dus wat dat voor technici op zal leveren.

Voor meer informatie zie [www.etotaal.nl/achtergrond](http://www.etotaal.nl/achtergrond).  
Artikel "Gamen in het klaslokaal".

Ewout de Ruiter

