

# Nieuwsbrief

## De Meester de Baas



Hierbij ontvangt u de eerste nieuwsbrief van het project De Meester de Baas. Deze nieuwsbrief verschijnt eens in de 6 weken om u te informeren over de voortgang van het project over hoogbegaafdheid. De bijdragen worden geschreven door verschillende leden van de werkgroep.

Bij deze nodigen we u ook alvast uit voor de werkveldbijeenkomst op dinsdag 24 januari van 17.00 tot 20.00 uur. Meer informatie over de werkveldbijeenkomst volgt.

Veel leesplezier!

Jan Ferweda, projectleider De meester de Baas

### Voortgang project De Meester de Baas

Na de kick-off op 1 juni 2016, is een werkgroep van lectoren, docenten en studenten begin september van start gegaan met het onderzoek naar de mogelijkheid een serious game te ontwikkelen voor leerkrachten. Deze leerkrachten hebben de opdracht om in hun onderwijs te kunnen differentiëren, ook voor hoogbegaafde leerlingen. Er wordt onderzoek gedaan vanuit twee richtingen: de pedagogische-didactische principes voor onderwijs aan hoogbegaafde leerlingen en de mogelijkheden van gametechnologie.

Tot eind januari 2017 werken we aan een zo breed mogelijke verkenning van deze onderwerpen. Zo proberen we bij verschillende deelonderzoeken antwoord te vinden op de volgende vragen:

- Gebruiken hoogbegaafde kinderen andere oplossingsstrategieën dan niet-hoogbegaafde kinderen wanneer ze een raadsel oplossen?
- Welke prototypes voor spellen en welke spelprincipes sluiten aan bij de belevingswereld van hoogbegaafde kinderen?

### Studentonderzoeker aan het woord

Mijn naam is Erwin Wiersma, ik ben student CMD (Communication & Multimediadesign) en voor mijn afstudeerproject werk ik aan een computerspel waarin creatief denken (lateraal denken) zichtbaar wordt gemaakt door spelelementen. De theorie geeft namelijk aan dat hoogbegaafde kinderen vaak erg goed zijn in creatief denken. In het spel speelt een leerling een houthakker die een bepaalde boom om moet krijgen, op zoveel mogelijk manieren. De speler kan een bijl oppakken en de boom omhakken, maar ook creatiever te werk gaan, bijvoorbeeld: een bever manipuleren om in een auto te stappen en tegen de boom aan te rijden. Een screenshot uit het spel ziet u hieronder.

De aanname is dat spelers die minder creatief denken, op een gegeven moment over zullen gaan op trial en error. Hierdoor zullen zij minder oplossingen behalen binnen een gestelde tijdslimiet. Het aantal oplossingen en het tijdstip waarop ze zijn behaald, worden vastgelegd en

- Hoe kan in een spel geregistreerd worden welke keuzes gemaakt worden door de speler en wat kunnen we met die informatie?

Daarnaast kijken we constant naar de spanningsvelden die ontstaan wanneer vanuit verschillende hoeken gesproken wordt over hoogbegaafdheid en over games. Ten slotte worden scholen en hoogbegaafde leerlingen bezocht, om hen waar mogelijk te betrekken in het onderzoeksproces. Want aan wie kan beter gevraagd worden wat belangrijk is, dan aan de doelgroep zelf?

## Samen op expeditie

“Als je doet wat je deed, krijg je wat je kreeg” Vernieuwende ontwikkelingen in de wetenschap komen vaak voort uit de confrontatie tussen meerdere kennisgebieden. De samenwerking tussen twee lectoraten op de NHL en de onderwijspraktijk die zich verbinden op het thema hoogbegaafdheid is zo'n voorbeeld. De verbinding van kennis op het onderwijskundige gebied met de gametechnologie kan ons hopelijk in staat stellen om meer inzicht te krijgen in het denken van hoogbegaafde leerlingen in het basisonderwijs. Het uiteindelijke doel is om leerkrachten te helpen deze leerlingen beter te ondersteunen in hun leerproces.

Het project heeft een sterk 'experimenteel' karakter. Het is een zoekproces, een expeditie, waarin wordt gewerkt aan verbinden van de kennis uit beide gebieden met de ervaringen uit de praktijk. Maar dit verbinden is niet het enige. Het gaat er vooral om dat bestaande grenzen worden opgezocht én overschreden. Dit leidt tot een confrontatie die niet altijd gemakkelijk is; het wil nogal eens 'schuren'. Maar deze confrontatie wordt bewust opgezocht; je zou het een strategie kunnen noemen. Het vereist echter wel een grote bereidheid van alle deelnemers aan dit zoekproces om van elkaar te leren en buiten begaande paden te treden. Wat eerst onmogelijk scheen blijkt soms toch te kunnen werken.

In dit proces is de samenwerking met het werkveld onontbeerlijk. Leerkrachten en leerlingen gaan samen met de onderzoekers aan het werk om de mogelijkheden én onmogelijkheden van dit experiment te verkennen. Deze expeditie is nog maar net gestart, de grenzen worden afgetast en in de werksessies voorzichtig overschreden. Hopelijk zal dit leiden tot een bruikbaar instrument voor de onderwijspraktijk; want 'The proof of the pudding is in the eating'! Hennie Brandsma, lector Duurzame Schoolontwikkeling

## Meer informatie

Dit onderzoek is mede gefinancierd door Regieorgaan SIA onderdeel van de Nederlandse Organisatie voor Wetenschappelijk Onderzoek (NWO).

Voor vragen en opmerkingen over deze nieuwsbrief kunt u terecht bij Anne Rohn, hoofdonderzoeker via telefoonnummer 06 24 75 84 56 en via mail [anne.rohn@nhl.nl](mailto:anne.rohn@nhl.nl) of Jan Ferweda, projectleider 06 46 06 49 25 of via mail [ferweda@nhl.nl](mailto:ferweda@nhl.nl).

hiermee wil ik graag testen of creatief denken inzichtelijker kan worden gemaakt in een computerspel.



Screenshot uit het prototype van Erwin

## Praktijkonderzoek

Mijn naam is Anne-Ruth 't Lam en ik ben student aan de Academische Pabo in Groningen. Voor mijn opleiding doe ik onderzoek naar de oplossingsstrategieën van hoogbegaafde leerlingen. Hiervoor heb ik vijf leerlingen van Basisschool de Huifkar in Ten Boer gevraagd om een raadsel op te lossen uit het spel Black Stories. Dit zijn kaartjes waarop een korte situatieschets wordt beschreven, waarna de speler moet ontdekken hoe de situatie is ontstaan. Tijdens het oplossen vroeg ik aan de kinderen wat ze dachten, wat ze al wisten en hoe ze op bepaalde dingen waren gekomen. Alle leerlingen hebben, soms met wat hulp, het raadsel opgelost! De volgende stap is om de gesprekken uit te werken en inzicht te krijgen in de verschillende oplossingsstrategieën van deze kinderen. Vervolgens wordt hetzelfde raadsel ook afgenomen bij vijf leerlingen die gediagnosticeerd zijn als hoogbegaafd. Hiermee kunnen mogelijk verschillen in de oplossingsstrategieën zichtbaar worden.

Anne-Ruth 't Lam; student van de Academische Pabo in Groningen