

# Nieuwsbrief

## De Meester de Baas



Hierbij ontvangt u de tweede nieuwsbrief van het project De Meester de Baas. In deze nieuwsbrief informeren wij u over de voortgang van het project over hoogbegaafdheid en de resultaten tot nu toe.

**In de vorige nieuwsbrief kondigde ik de werkveldbijeenkomst aan op dinsdag 24 januari. In de stuurgroep hebben wij besloten deze bijeenkomst uit te stellen tot in het voorjaar, zodat wij u beter kunnen informeren over de gekozen ontwikkelrichting voor het komende semester.**

Veel leesplezier!

Jan Ferweda, projectleider De meester de Baas

### Voortgang project De Meester de Baas

We ronden bijna het eerste semester af, een semester dat in het teken stond van verkenning van de verschillende thema's: hoogbegaafdheid, leerstrategieën, games en onderwijs. Op 19 januari worden de verschillende bijdragen van studenten en medewerkers gedeeld en kunnen we met elkaar vooruitkijken naar het volgende semester.

Met ons project kunnen we eigenlijk via drie routes een bijdrage leveren aan het onderwijs: we kunnen ons richten op de hoogbegaafde leerling, op de hele klas of op de leerkracht. Afgelopen semester hebben we de genoemde thema's verkend op een tweetal manieren. Zo hebben we de theorie van leerstrategieën nader onderzocht en experimenten gedaan met interactieve implementaties hiervan.

Het blijkt een grote uitdaging om games te ontwerpen voor individuele hoogbegaafde kinderen, omdat het lastig is deze kinderen te kenschetsen. De route van de klas is eveneens een lastige, vanwege dezelfde grote verscheidenheid aan hoogbegaafde kinderen die bovendien moeilijk te onderscheiden zijn in de klas. De focus op het

### Ontwerpen en programmeren

Mijn naam is Gerard van der Honing en voor mijn afstudeerproject werk ik aan een computerspel dat gespeeld wordt door leerlingen en waarvan de leerkracht inzicht krijgt in het spelen van het kind. Ik werk voornamelijk aan het programmeren/bouwen van het spel.

Het doel van mijn spel is dat de leerling bijvoorbeeld een manier vindt om een bal in een doos te krijgen, zo simpel of ingewikkeld als een leerling zelf wil. Als een leerling het spel speelt, worden de gegevens opgeslagen. Hierdoor kan de leerkracht zien wat de leerling doet en hierdoor kan er een beter beeld worden gevormd over de denkwijze van de leerling. Het spel kan een mooie indicatie zijn van hoe (hoogbegaafde) leerlingen problemen oplossen.

hoogbegaafde kind is dan lastig vol te houden.

De meest kansrijke route om te komen tot een concreet product is wellicht via de leerkracht. We willen in het volgende semester onderzoeken of we een prototype kunnen ontwikkelen dat door de leerkracht gespeeld wordt, om in eerste instantie bij te dragen aan zijn/haar kennis, houding en vaardigheden met betrekking tot hoogbegaafde leerlingen en in tweede instantie deze game te verbinden met de dagelijkse werkelijkheid van de klas.

## Workshop gaming

Op 20 december 2016 hebben wij, hoofdonderzoeker Anne Rohn en lector Serious Gaming Hylke van Dijk, een succesvolle workshop gegeven op de hoogbegaafdheidsafdeling van de GSV in Groningen. We hebben samen met de klas van meester Bert en studenten van Gamedesign verschillende spellen getest en beoordeeld, waarna de leerlingen in groepjes games ontworpen hebben rond het thema: Maak vuurwerk weer een feest. De leerlingen hebben allerlei goede ideeën uitgewerkt en op deze manier kennis gemaakt met design thinking. Daarnaast hebben wij kennis kunnen maken met onze doelgroep en hebben we gekeken hoe leerlingen naar de games kijken.



Screenshot van het computerspel

### Studentonderzoeker aan het woord

Mijn naam is Focco de Jong en ik ben student aan de Academische Pabo in Groningen. Met mijn onderzoek wil ik ontdekken in hoeverre leerkrachten inzicht hebben in de oplossingsstrategieën van hoogbegaafde kinderen.

Voor dit onderzoek interview ik 4 leerkrachten. Hiermee wil ik leerkrachten de kans geven om te vertellen wat zij noodzakelijk vinden om een hoogbegaafde leerling te begrijpen en te onderwijzen. Ook ben ik benieuwd wat er in de praktijk van hun ideeën uitgevoerd kan worden. Daarnaast wil ik de voorspellingen van de leerkrachten over oplossingsstrategieën en de daadwerkelijke oplossingen van de leerlingen met elkaar vergelijken. Hiervoor leg ik de leerkrachten het raadsel voor dat hun leerlingen moesten oplossen in het kader van het onderzoek van mijn medestudente Anne-Ruth. De leraren doen hierin een voorspelling over de oplossingsstrategie van de leerling.

## Samenwerkende Partijen