

Nieuwsbrief

De Meester de Baas



Hierbij ontvangt u de derde 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.

Na de exploratiefase van het eerste semester gaan we ons de komende periode richten op het ontwerp en ontwikkeling van een serious game voor basisschoolleerkrachten. Wij houden u over deze ontwikkeling zo goed mogelijk op de hoogte.

Veel leesplezier!

Jan Ferweda, projectleider De meester de Baas

Voortgang project De Meester de Baas

In de vorige nieuwsbrief is aangekondigd dat we ons als werkgroep gaan richten op leerkrachten als doelgroep van onze serious game. Veel scholen hebben al een redelijk divers aanbod voor hoogbegaafdheid in huis, maar dit richt zich voornamelijk op de leerling. Het is daarnaast erg belangrijk om aan leerkrachtprofessionalisering te werken. Uit onderzoek van [Baudson \(2016\)](#) blijkt dat er bij hoogbegaafdheid nog vaak in stereotypen gedacht wordt, zowel negatief als positief. Met onze game willen we bijdragen aan een positieve houding van leerkrachten ten opzichte van hoogbegaafde leerlingen en willen we nieuwsgierigheid opwekken tot meer verdieping in het thema. Daarnaast proberen we om juist de diversiteit binnen de doelgroep inzichtelijk te maken.

In de komende periode willen we kijken hoe we zo'n spel kunnen ontwerpen en wat daarvoor nodig is. Welke concrete praktijksituaties kunnen we invoegen, zodat er herkenning plaatsvindt tijdens het spelen en wat moet het spel allemaal kunnen? Er worden zo snel mogelijk prototypes gemaakt waarmee we langs scholen en leerkrachten kunnen gaan om te testen of onze ideeën kansrijk zijn. Hoe eerder onze

Ontwerpen en programmeren

Mijn naam is Elke Klein en ik volg de master Learning Sciences aan de Universiteit Twente. In mijn onderzoek ga ik het spel Laser Maze spelen met zowel hoogbegaafde als niet hoogbegaafde leerlingen. Dit bordspel bestaat uit een laser en verschillende spiegels waarmee een scenario uitgespeeld moet worden dat aan een aantal (vooraf aangegeven) eisen moet voldoen. Het doel is om te onderzoeken of de oplossingsstrategieën van hoogbegaafde kinderen anders zijn dan de strategieën die reguliere kinderen gebruiken. Tijdens het spelen van het spel worden de kinderen gefilmd om de acties van de kinderen te kunnen analyseren en de twee groepen te vergelijken. Onderwijs draait om het oplossen van problemen en om passend onderwijs te kunnen geven aan hoogbegaafde leerlingen, is het dus belangrijk om te weten of en hoe deze leerlingen verschillen van de reguliere leerlingen. Ik hoop met de resultaten van mijn onderzoek daar een bijdrage aan te leveren.

doelgroep meekijkt, speelt en bijstuurt, hoe beter het spel wordt. Wie weet tot snel!

Anne Rohn, hoofdonderzoeker De Meester de Baas

'Mijn spelen is leren, mijn leren is spelen..

..en waarom zou mij dan het leren vervelen' zo begint in 1778 Heronymus van Alphen een 'klein gedicht voor kinderen'. De spijker op de kop natuurlijk maar niet alleen voor kinderen. Leren door te experimenteren in een veilige omgeving en zo al doende de abstracte theorie in de praktijk te kunnen brengen laat ook professionals leren en dus groeien. Leerkrachten bijvoorbeeld, die er nog niet toe zijn gekomen hun kennis over hoogbegaafde kinderen in de klas te operationaliseren.

Het creëren en onderhouden van een veilige experimenteeromgeving is een kostbare zaak vanwege de investering in tijd en mankracht die het verkrijgen van vaardigheden nu eenmaal kost. Moderne mediale en interactieve technieken kunnen wellicht helpen een haalbare (deel)oplossing te vinden. Een game bijvoorbeeld werkt plaats- en tijdsafhankelijk en reageert specifiek op de acties van de speler. Door een game praktisch en herkenbaar te maken, kunnen we spelers uitdagen hun inhoudelijke kennis over hoogbegaafdheid ter discussie te stellen, of beter nog, te 'spelen' met de reacties van leerlingen op de acties van de leerkracht. In beide gevallen moedigt de game de speler aan om beter te kijken en dieper te graven.

Leren, groeien en spelen zijn nauw met elkaar verbonden. Het plezier dat je beleeft aan het spelen van een game is voor een groot deel toe te schrijven op het conto van groeien en dus leren. Je wordt immers steeds beter in het spelen. Het plezier en het goede gevoel en daarmee de motivatie om meester te worden van de situatie, gaan hand in hand. Dus, om in stijl met Van Alphen af te sluiten: 't Is wijsheid, 't zijn deugden, naar welken ik haak'.

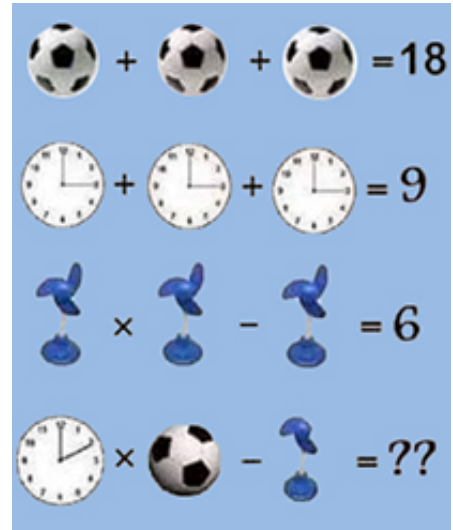
Hylke van Dijk, lector Serious Gaming

Samenwerkende Partijen

Elke Klein, student Learning Sciences, UTwente



Raadseltje



Als je dit raadsel opzoekt, staat als goede antwoord $3 \times 6 - 3 = 15$. Toch zijn de meeste hoogbegaafde kinderen het hier absoluut niet mee eens. Sterker nog, als je het eenmaal gezien hebt, is het heel logisch dat het antwoord niet 15 is. Maar wat is het wel?