

# Nieuwsbrief

## De Meester de Baas



Hierbij ontvangt u de vierde 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.

Op dit moment zijn we bezig met het ontwerp en de ontwikkeling van de game. Verder vraag ik uw aandacht voor de werkveldbijeenkomst op 3 mei bij Cedin in Drachten. Als u zich nog niet hebt aangemeld, kan dit nog tot en met 26 april bij Klaske Faber [k.m.faber@nhl.nl](mailto:k.m.faber@nhl.nl)

Veel leesplezier!

Jan Ferweda, projectleider De meester de Baas

### Voortgang project De Meester de Baas

We zijn al weer volop aan het werk met zowel oude als nieuwe leden van de projectgroep. Sommige studenten hebben hun onderzoek afgerond en hebben plaats gemaakt voor weer een nieuwe groep studenten van zowel Game Design en de Pabo van de NHL, als van beide universiteiten.

We proberen om de interactie tussen leerkracht en leerling vorm te geven door middel van scenario's. Denk aan een interactief verhaal waarin je zelf bepaalt hoe het afloopt door in het verhaal keuzes te maken. Je krijgt een startsituatie over een leerling in je klas, waarbij je een reactie kiest die weer een reactie bij de leerling oproept. Hoe maken we deze scenario's concreet en toepasbaar in een game, maar verliezen we de complexiteit van de werkelijkheid niet uit het oog? Onder andere hierover willen we het hebben op 3 mei, tijdens de werkveldbijeenkomst van dit project.

Anne Rohn, hoofdonderzoeker De Meester de Baas

Onderwijsinspiratie

### Ontwerpen en programmeren

Vanuit de minor Game Design zijn we met drie studenten werkzaam aan het project de Meester de Baas. Met ons prototype willen we de bewustwording van hoogbegaafdheid bij leerkrachten verhogen. Dit doen we dus met een game! Momenteel is ons idee om een spel te creëren waar je als leerkracht een klaslokaal moet managen. In je klas vinden willekeurige evenementen plaats en daar moet je als leerkracht op reageren, maar elke reactie heeft natuurlijk zijn gevolgen. Kinderen kunnen een vraag hebben die je moet beantwoorden, maar de tijd tikt door, dus als je een kind te lang laat wachten gaat zijn "mood" omlaag.

Voor de volgende prototypes spelen we met het idee om de omgeving ook mee te laten spelen doordat je bijvoorbeeld op een kast klikt om zo informatie in te winnen die een specifieke situatie nodig heeft. We zijn druk aan het kijken hoe we de motivatie om het spel te spelen zo hoog mogelijk kunnen maken. Voor nu zijn de basic mechanics speelbaar en hier en daar hebben we een animatie

De Pabo-opleiding van de NHL is vanaf de allereerste start actief betrokken bij het onderwijskundige deel van het project De Meester de Baas. Deze betrokkenheid kent twee invalshoeken. Ten eerste zijn twee Pabo-docenten betrokken bij het project om vanuit hun expertise input te geven aan het onderwijskundige deel. Ten tweede is er de betrokkenheid van Pabo-studenten die, in het kader van hun profilering in het vierde jaar, praktijkonderzoek doen naar verschillende facetten van hoogbegaafdheid in de school, o.a. hoe leerkrachten hoogbegaafde leerlingen beter kunnen begeleiden in hun leerproces binnen de reguliere klas. Deze uitkomsten kunnen gebruikt worden binnen verschillende fasen van dit uitdagende project.

Nu we in het tweede semester zijn beland en we steeds meer beeld krijgen van een product dat zich zal richten op de leerkracht, kunnen we gerichtere informatie proberen aan te leveren. Zo is op dit moment een student bezig om via observaties en interviews meer zicht te krijgen op reacties van verschillende hoogbegaafde kinderen in de klas zodat deze informatie benut kan worden binnen het te ontwikkelen product. In de loop van het project zullen Pabo-studenten ingezet worden om prototypen van het product, zoals wordt vormgegeven door studenten van CMD, te testen en uiteindelijk om het eindresultaat mede te helpen implementeren in het onderwijs en (tussen)evaluaties hierop uit te voeren.

De Pabo heeft veel baat bij een product waaraan met zoveel enthousiasme wordt gewerkt. Het product, zoals we nu meer voor ogen krijgen, zal goed ingezet kunnen worden in de opleidingspraktijk waardoor startende leerkrachten met meer bagage wat betreft begeleiding van hoogbegaafde leerlingen het werkveld zullen betreden.

Irmgard den Hollander, docent Pabo NHL

## Samenwerkende Partijen



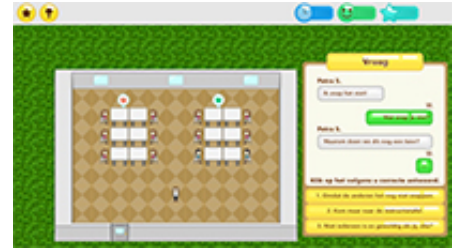
NHL Hogeschool. Vergroot je perspectief.

Kent u meerdere geïnteresseerden in deze nieuwsbrief? Stuur deze nieuwsbrief dan door.

Wilt u de volgende nieuwsflits niet ontvangen, dan kunt u zich [hier](#) afmelden.

toegevoegd om het spel leuker en aantrekkelijker te maken.

Studenten Game Design, NHL



## Vijf tips om slim om te gaan met hoogbegaafde kinderen in je klas

Jan en Anne hebben een interview gegeven voor een LinkedIn post in de Week van de Hoogbegaafdheid. We hebben daarin gesproken over slim omgaan met hoogbegaafde leerlingen in je klas. Het bericht is veel gelezen en gedeeld. Heb je het artikel gemist? [Hier](#) vind je de link.

Anne Rohn, hoofdonderzoeker De Meester de Baas