

Nieuwsbrief

De Meester de Baas



Hierbij ontvangt u de vijfde 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.

Veel leesplezier!

Jan Ferweda, projectleider De meester de Baas

Voortgang project De Meester de Baas

De tijd staat niet stil, knipper drie keer met je ogen en opeens komt de zomervakantie al heel dichtbij. In het project merken we dat ook, vooral bij de studenten. Voor hen neemt de druk toe en ligt nu alle focus op dataverzameling voor hun deelonderzoek. Na de werkveldbijeenkomst zijn we aan de slag gegaan met de feedback. Er zijn een aantal mooie scenario's uit de praktijk gekomen, die we nu speelbaar maken. Waar we steeds beter grip op krijgen, is hoe de game een plek krijgt in een groter geheel. Het doel van ons project is niet om een geavanceerde game te maken die het leerkrachten mogelijk maakt om zelfstandig te leren. We maken een game die een trigger vormt om samen te leren en te professionaliseren. De focus ligt daarbij niet op het spel, maar op de feedback en reflectie daarna. Uit onderzoek van Van Veen, Zwart, Meirink & Verloop (2010) blijkt namelijk dat 'samen leren met collega's' een van de zes kenmerken die de effectiviteit van professionaliseringsinterventies bepaalt. Een ander kenmerk uit hetzelfde onderzoek is 'actief en onderzoekend leren', iets waar de game een rol in speelt. Bij het spelen van een game heb je meer en andere mogelijkheden voor interactie dan bij het lezen van een boek. De focus ligt voor ons dus ook bij het creëren van een nieuwe en leuke manier van leren met behulp van de mogelijkheden die technologie biedt.

Studentonderzoeker aan het woord

Naast de leerkracht speelt ook de schoolleiding een grote rol bij het slagen van de serious game en het project De Meester de Baas. Als de interventie niet wordt ingezet, is er ook geen succes. Daarom is het ook interessant voor dit project om te onderzoeken welke aspecten schooldirecteuren van belang achten bij het inzetten van professionaliseringsinterventies. Daardoor geldt eigenlijk "De Schooldirecteur de Baas". In mijn deelonderzoek ligt de focus op het in kaart brengen van deze aspecten. Hiervoor worden schooldirecteuren geïnterviewd van scholen die bij het project betrokken zijn. In het interview wordt aan de schooldirecteur gevraagd om acht kaartjes met effectieve kenmerken voor professionaliseringsinterventies te prioriteren. Vervolgens volgt er een stelling om een beeld te krijgen van hun visie op school organisatorische randvoorwaarden bij interventies. Tot slot wordt er naar hun mening gevraagd over het prototype van de serious game van De Meester de

Anne Rohn, hoofdonderzoeker De Meester de Baas

Terugblik werkveldbijeenkomst

Op 3 mei vond de tweede werkveldbijeenkomst plaats bij het Cedin in Drachten. Er waren ruim 40 aanwezigen, partners en belangstellenden uit het werkveld. Desiree Houkema, specialist hoogbegaafdheid bij het SLO, inspireerde ons met een verhaal over onderwijsbehoeften van hoogbegaafde leerlingen met behulp van de profielen van Betts en Neihart. We kregen van haar een praatplaat om met kinderen en elkaar in gesprek te gaan over de behoeften van hoogbegaafde kinderen. Anne Rohn en Guido Swildens gaven een update van het project en hoe de profielen een rol zullen spelen in de te ontwikkelen game.

We hebben kennis gemaakt met het eerste prototype van de game, gemaakt door de studenten Gamedesign. Zij vroegen actief naar feedback en tips om het prototype te verbeteren en aan te passen aan de wensen van de gebruikers. Tot slot hebben we een oefening gedaan met het uitschrijven van scenario's die zo mogelijk in de game ingepast kunnen worden. Op basis van situaties uit de praktijk werden acties van de leerkracht en reacties van kinderen geïnventariseerd. De hieruit voortgekomen opmerkingen en ideeën worden ook meegenomen in de verdere ontwikkeling. Al met al een zeer geslaagde bijeenkomst.

Baas. Door deze aspecten in kaart te brengen zal het onderzoek een bijdrage kunnen leveren aan het verdere ontwerp en aan een succesvolle implementatie van de serious game als onderdeel van een professionaliseringsinterventie.

Nadine Muller, student
Onderwijskunde, RUG



Samenwerkende Partijen

