

# Nieuwsbrief

## De Meester de Baas



Hierbij ontvangt u de zesde en tevens laatste nieuwsbrief van dit schooljaar 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. Het eerste jaar van het project zit er bijna op, 6 juli zijn de presentaties van de verschillende deelonderzoeken. Eind augustus pakken we de draad weer op, het nieuwe semester zal in het teken staan van het doorontwikkelen van de game en het testen op de scholen.

Alvast een prettige vakantie gewenst,  
Jan Ferweda, projectleider De meester de Baas

### Voortgang project De Meester de Baas

Nu steeds duidelijker wordt welke gameprincipes we willen toepassen in de game om het te laten fungeren als een trigger, volgt een belangrijke vraag aan de pedagogische/educatieve kant: 'Wat stoppen we in de game?' Er is zoveel te leren en te ontdekken over hoogbegaafdheid, dat we keuzes moeten maken.

We kiezen ervoor om de profielen van Betts & Neihart te gebruiken als een kapstok in de game, om de discussie tussen leerkrachten te voeden. Leerkrachten die op zichzelf en op anderen reflecteren, dat vormt namelijk het belangrijkste onderdeel van ons project: samen tot inzichten komen, verschillen in handelen bespreekbaar maken en samen zoeken naar mogelijkheden om het onderwijs (in ons geval aan hoogbegaafde leerlingen) naar een hoger plan te brengen.

Bovenstaande theorie levert al veel discussie op, aangezien het niet evidence based is en profileren altijd een risico tot stigmatisering met zich mee brengt. Maar als dat vervolgens helpt om duidelijk te maken dat we allemaal een andere houding hebben en dat ons handelen als leerkracht daardoor beïnvloed wordt, hebben wij ons doel bereikt. Het

### Onderzoek naar feedback

Leerkrachten geven veel feedback aan leerlingen, ook aan hoogbegaafde leerlingen. Feedback heeft een grote invloed op het leren en presteren van leerlingen. In mijn deelonderzoek heb ik onderzocht hoe leerkrachten mondelinge feedback geven aan hoogbegaafde leerlingen, en of dit ook verschilt van de feedback die gegeven wordt aan gemiddelde leerlingen.

Hiervoor heb ik leerkrachten geïnterviewd en hen vijf situaties voorgelegd over een hoogbegaafde leerling in de klas. Hierna vroeg ik wat de leerkracht zou zeggen tegen de hoogbegaafde leerling en ook wat de leerkracht zou zeggen tegen een gemiddelde leerling. Uit mijn onderzoek blijkt dat leraren veel vragen stellen aan de hoogbegaafde leerling. Daarnaast wordt er veel *procesgerichte* feedback gegeven. Uit de literatuur blijkt dat het ook heel belangrijk is om de leerling te begrijpen en de nadruk te leggen op de sterke kanten van de leerling. Het is belangrijk dat de leerkrachten in

gaat er namelijk niet om dat we het probleem oplossen, maar dat we bewustwording creëren dat er een probleem is.

Anne Rohn, hoofdonderzoeker De Meester de Baas



## Leren door games als prototype in de praktijk van DMDB in te zetten

In een eerdere nieuwsbrief schreef Hylke van Dijk al een bijdrage over het leren door te experimenteren. Hier sluit ik daar graag op aan, met een toelichting op de werkwijze van het team van de minor Game Design. We bieden studenten de mogelijkheid om zich te verdiepen in het ontwerpen en realiseren van games. We laten studenten bijvoorbeeld als characterdesigner of programmeur aan een project werken. Een team van studenten doet onderzoek naar de problematiek, bedenkt een concept/idee en werkt dit vervolgens uit tot een prototype game. Vaak zijn de eerste probeersels van papier of lego gemaakt, flexibele materialen die relatief snel vorm geven aan een idee of gedachte. Gaandeweg wordt het prototype dan steeds meer digitaal en met behulp van testen wordt afgestemd op de mogelijkheden van de gebruikers. Er ontstaat op die manier een game die goed aansluit op bestaande theorieën en op de belevingswereld.

Voor De Meester de Baas zijn er dit semester 8 prototypes ontwikkeld, telkens in een periode van twee weken. Het onderzoeksproces is cyclisch, na twee weken start de hele cyclus weer opnieuw, met de testresultaten van de vorige periode als uitgangspunt. Door de studenten onderling samen te laten werken mét experts uit het werkveld, ontstaat er een omgeving waarin gezamenlijk gewerkt wordt aan het oplossen van 'wicked problems'. Hoe de studenten het vraagstuk van deze periode hebben aangepakt en wat het eindresultaat is, wordt op de eindpresentatie op 6 juli gepresenteerd.

Guido Swildens, docent Game Design, NHL

hun feedback de hoogbegaafde leerling steunen. Deze informatie kan gebruikt worden om feedback in het spel beter vorm te geven.

Janita Plaggenmars, student  
Onderwijskunde, RUG

## Hoogbegaafdheid, onderpresteren en SES

In mijn onderzoek is gekeken of leerkrachten verschillend reageren op een casus van een hoogbegaafde onderpresterende leerling met een hoge sociaaleconomische status (SES) dan op dezelfde leerling met een lage sociaaleconomische status. De casus bestaat uit een interactief scenario, waarin de leerkracht zijn/haar eigen reactie op gedrag van de leerling kiest.

De casus is door 58 leerkrachten 'gespeeld' via een digitale vragenlijst. Na verwerking van deze resultaten bleek er geen significant verband te zijn tussen welke casus een leerkracht 'gespeeld' had en de uitkomst (mate van productiviteit en tevredenheid). Volgens dit onderzoek is SES geen goede voorspeller voor leerkrachtreactie op een hoogbegaafde onderpresteerder. Wel viel op dat een relatief groot deel van de leerkrachten als uitkomst op een niet productieve en verveelde hoogbegaafde onderpresteerder uitkwamen. Mogelijk kan het project Meester de Baas hier verandering in brengen!

Anna Bosma, student Academische Pabo, RUG