

Nieuwsbrief

De Meester de Baas



Hierbij ontvangt u de zevende 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. Het tweede jaar van het project is van start gegaan. Dit semester staat in het teken van het (door)ontwikkelen van de game en het testen op de scholen, waardoor we de praktijk ook meer kunnen betrekken in ons onderzoeksproject.

Jan Ferweda, projectleider De meester de Baas

Voortgang project De Meester de Baas

We zijn na de vakantie weer vol goede moed gestart met het onderzoek. De belangrijkste mijlpaal is dat onze partner WildSea uit Groningen in de zomerperiode het concept van de game heeft uitgewerkt. Inmiddels is dit concept uitgewerkt tot een prototype dat getest kan worden op de scholen. De studenten, die we in de afgelopen nieuwsbrieven aan het woord hebben gelaten, hebben hiervoor veel ideeën en inzichten aangeleverd. Het is fijn om te zien hoe onze ideeën en wensen vertaald zijn naar een samenhangend concept om hoogbegaafdheid meer aandacht te geven. De afbeeldingen die in deze nieuwsbrief gebruikt zijn, komen uit het prototype.

Vanaf dit moment kunnen we dus naar scholen en leerkrachten toe om te vragen wat ze vinden van het concept en welke veranderingen of verbeteringen ze graag zien in de game. Daarnaast willen we met leerkrachten kijken welke vragen en discussiepunten de game oproept, zodat we deze punten kunnen omzetten tot een soort handleiding. Op die manier willen we ervoor zorgen dat het spelen van de game ook een verandering teweegbrengt in de schoolomgeving en niet slechts een leuk spelletje wordt.

Het prototype dat we nu gaan testen is een soort

WildSea aan het woord

WildSea uit Groningen is een van onze partners. Ze ontwikkelen games, applicaties en websites voor allerlei klanten, waarbij zowel vorm als functie belangrijk zijn. Deze zomer hebben zij een flinke stap gemaakt met de ontwikkeling van het prototype voor 'De Meester de Baas'. Concept (gameplay) en vormgeving zijn afgerond en geplaatst in een klikmodel, dat nu getest kan worden. Creatief directeur Thijs Helfrich is er enthousiast over: "Wij hebben best lang moeten zoeken naar een goede vorm die recht doet aan de doelstelling van de game. Hoogbegaafd gedrag en verschillende vormen van hoogbegaafdheid herkennen en op een goede manier reageren op het gedrag van hoogbegaafde kinderen zijn de belangrijkste onderdelen van de game. Er zit een duidelijke opbouw in de game, waarbij input wordt gegeven voor gesprekken en discussies buiten het spel. En het ziet er goed uit, wat wil je nog meer."

interactieve presentatie, waarin de spelprincipes worden gedemonstreerd door beelden. Studenten van de opleiding ICT zijn op dit moment bezig om het spel te programmeren, zodat er uiteindelijk echt een speelbaar prototype ontstaat. Hier komt veel techniek bij kijken, maar daar zullen we in een volgende nieuwsbrief eens op inzoomen.

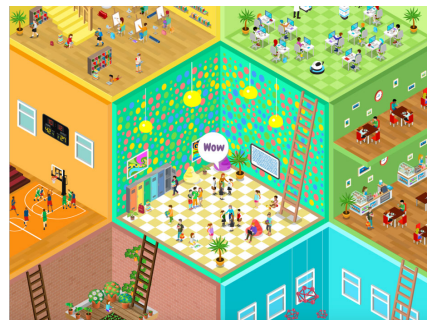
Anne Rohn, hoofdonderzoeker De Meester de Baas

Let's Gro

We zijn benaderd om onze medewerking te verlenen aan Let's Learn, een onderdeel van het inspiratiefestival Let's Gro in Groningen. Op vrijdag 3 november staat Let's Gro voor een groot deel in het teken van alles wat te maken heeft met leren en onderwijs, maar dan anders: Let's Learn! Hier zullen wij ons prototype presenteren en het publiek vragen om input om de game verder te ontwikkelen en aan te passen aan de wensen van onze gebruikers.

Meer informatie volgt snel en is te vinden op de website van [Let's Gro](#).

Samenwerkende Partijen



Klik op de afbeeldingen om te vergroten



KENNIS EN BEDRIJF

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.