

# Nieuwsbrief

## De Meester de Baas



Hierbij ontvangt u de achtste en laatste nieuwsbrief van dit jaar 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 derde semester loopt ten einde en ik zie er naar uit om de plannen voor het 4e en laatste semester met u te delen, tijdens de derde werkveldbijeenkomst half februari 2018.

Jan Ferweda, projectleider

### Voortgang project De Meester de Baas

De afgelopen tijd hebben we even een stap teruggenomen om een overzicht te krijgen van alle lopende activiteiten en hoe deze in het grotere plaatje passen. Het resultaat hiervan is dat er nu een duidelijk beeld is van alle onderdelen die werkend moeten zijn om in februari een prototype te kunnen presenteren. De afgelopen twee weken zijn er veel besluiten genomen over de vorm en functie van de eerste twee levels. Met het huidige prototype zijn we naar een aantal van onze partnerscholen toe gegaan, om de eerste tests uit te voeren. Op basis van deze gesprekken heeft de game en de reflectie weer beter vorm gekregen. Vooral level 2, waar de speler een beeld probeert te vormen van een hoogbegaafde leerling, is scherper ingevuld. De speler mag zelf op zoek naar bronnen die het beeld steeds completer zullen maken. Er zijn bijvoorbeeld toetsen of producten te vinden die gemaakt zijn door het kind, maar het is ook mogelijk om met kind, leerkracht of ouders te praten. De speler bepaalt zelf welke informatie belangrijk is. Op de achtergrond wordt er tijdens het spelen een hoop informatie verzameld die gebruikt wordt tijdens het reflecteren buiten de game.

Er wordt daarnaast gewerkt aan de handleiding voor de reflectie, het teamgesprek dat volgt op het spelen van de game. We doen hierin voorstellen om het gesprek aan te gaan op basis van de resultaten die binnen de game behaald zijn. We willen een aantal keuzes geven, zodat scholen zelf kunnen bepalen wat goed aansluit bij het team.

### Game-ontwikkeling

Wij zijn Thomas, Jelmer, Joris, Jeroen en Johan, informatica studenten van de NHL Hogeschool Leeuwarden. Dit semester hebben wij de opdracht om het concept van De Meester de Baas tot een daadwerkelijke game te ontwikkelen.

Bij het creëren van een game komen er veel dingen kijken. Een spelomgeving bestaat uit verschillende lagen. Om ervoor te zorgen dat het spel op verschillende apparaten gespeeld kan worden, moet de wereld zich aanpassen aan de grootte van het scherm. Alle objecten uit alle lagen moeten dus op een goede manier "geschaald" worden, zodat het goed op zijn plek staat. Alle personages hebben een bepaalde, voorgeprogrammeerde looproute en verschillende acties die ze kunnen uitvoeren. Deze staan ook voorgeprogrammeerd zodat leerlingen bijvoorbeeld niet door een tafel heen kunnen lopen.

Om tegemoet te komen aan steeds veranderende inzichten, kan ons spel door de beheerder aangepast worden, zodat ook na dit semester gemakkelijk onderdelen gewijzigd kunnen worden. De dialogen en acties van de leerlingen

Anne Rohn, hoofdonderzoeker De Meester de Baas

## Nieuwe collega

Mijn naam is Steven de Rooij en ik ben werkzaam als onderzoeker bij het 'Simulation and Game based training en assessment lab' van de NHL Hogeschool. Binnen het project 'De Meester de Baas' houd ik mij vooral bezig met het ondersteunen van de onderzoekslijn. Door mijn uitgebreide ervaring op het gebied van games en opleiding als arbeids- en organisatiepsycholoog probeer ik een constructieve bijdrage aan het project te leveren door advies te geven bij game- of onderzoeksgerelateerde problematiek. De laatste grote stap die ik heb gezet binnen het project is om alle losstaande onderdelen samen te voegen in een overzicht, zodat het voor alle betrokkenen duidelijk is waar hun activiteiten passen binnen het grotere geheel. Ik denk dat het erg belangrijk is om duidelijkheid te creëren in een project waar zoveel verschillende partijen bij betrokken zijn.

zijn aanpasbaar, maar ook de hele spelomgeving kan veranderd worden. Deze dialogen worden aan het begin van het spel uit een database gehaald, en in de tekstballonnetjes van de personages geplaatst.

Studenten ICT, NHL



*Klik op de afbeelding om te vergroten*

Een van de interessante vragen die ik nog graag zou willen beantwoorden binnen het project is hoe concreet of abstract moet de informatie over hoogbegaafdheid zijn om begrepen en/of als belangrijk aangemerkt te worden? En verschilt dit per doelgroep? Het antwoord op deze vragen zou kunnen leiden tot een model wat gebruikt kan worden tijdens een gesprek over hoogbegaafdheid om elkaar beter te leren begrijpen.

Steven de Rooij, onderzoeker SiGa-Lab/De Meester de Baas

## Inzet pabostudenten

In dit semester hebben we aan 23 derdejaars pabostudenten gevraagd om op hun stageschool het prototype uit te testen met hun coach. De studenten volgen op dit moment minor 1, een verplichte zorgminor. Binnen deze minor wordt onder ook geschonken aan hoogbegaafdheid. Voorafgaand aan de interviews hebben de studenten een voorbereidingscollege gehad, waarin wij hen onder andere hebben gevraagd naar hun eigen beelden rond hoogbegaafdheid. Dat leverde nogal wat negatieve uitspraken op en tot onze verrassing ook een aantal bekende vooroordelen. Dit heeft ons al enige bevestiging gegeven dat we met dit project een goede slag kunnen slaan als het gaat om erkenning en herkenning van een hoogbegaafde leerling.

De pabo heeft veel baat bij een product waaraan met zoveel enthousiasme wordt gewerkt. Het product, zoals het zich nu ontwikkelt, kan goed ingezet worden in de opleidingspraktijk. Hierdoor zullen startende leerkrachten met meer bagage over de begeleiding van hoogbegaafde leerlingen het werkveld betreden.

Irmgard den Hollander, docent Pabo NHL

## Samenwerkende Partijen