

Gamen wordt serieus op school

Gaming is hot, maar er bestaan nog maar weinig games die speciaal gemaakt zijn voor het onderwijs. Natuurlijk experimenteert men met bestaande spellen, die met behulp van ict een modern jasje krijgen. Er is echter nog veel te weinig gekeken naar hoe de mogelijkheden van ict en gaming zich verhouden tot het omgaan met grotere kennisgehelen. Kortom, de vraag is: hoe is gaming op een structurele wijze in te zetten in het onderwijsveld?

Een nieuw initiatief om een voor scholieren aantrekkelijke, op gaming gebaseerde, leermethode te ontwerpen komt van Waag Society. Het idee voor een online omgeving waarbij leerlingen hun eigen mobiele spellen kunnen maken om vervolgens zelf of door anderen te laten spelen, komt voort uit de ontwikkeling van de in 2005 gespeelde game Frequentie 1550.

Bij dit mobiele stadspel stond Middeleeuws Amsterdam centraal. Als onderdeel van het vak geschiedenis werden groepen leerlingen uitgerust met geavanceerde mobiele telefoons. Als personages uit de middeleeuwen gingen zij op pad door de stad om vragen te beantwoorden en opdrachten te vervullen. De leerlingen speelden hierbij zowel mét als tégen elkaar. De succesvolle pilot riep vragen op als: 'Is deze opzet ook toepasbaar voor andere vakken of domeinen?' en 'Hoe kunnen we spellen als leermiddel/werkvorm op een zinvolle manier binnen het onderwijs inzetten?'

Games Atelier

Deze vragen hebben ertoe geleid het project Games Atelier te initiëren. Samen met de Montessori Scholengemeenschap Amsterdam, de Open Schoolgemeenschap Bijlmer en de Dienst Maatschappelijke Ontwikkeling Amsterdam is een methodiek ontwikkeld op basis van drie actuele

didactische uitgangspunten:

- Actief en producerend leren
- Samenwerkend leren
- Reflecterend leren

Dit zijn de bouwstenen voor een ontwikkeling van gaming die niet gericht is op één vak, maar bruikbaar zal zijn voor het hele veld aan vakken en leergebieden in het voortgezet onderwijs. Om scholen, docenten en leerlingen een omgeving te bieden waarin ze met gaming aan de slag kunnen, wordt door het projectteam een Games Atelier opgebouwd. Zo kan gaming uitgroeien van niet meer dan een leuke, maar incidentele gebeurtenis, tot een leerzame praktijk die dagelijks is toe te passen en steeds weer te gebruiken is.

Om een voorstelling te krijgen van wat Games Atelier is, tel je de mobiele telefoon op bij het GPS en open je een omgeving die lijkt op Google Maps op je computer. Met deze combinatie is een nieuw leermiddel in de maak, dat aansluit bij de belevingswereld van leerlingen in het voortgezet onderwijs. Leerlingen gebruiken mobiele telefoons, gps en internet om samen spellen te maken, deze te spelen en ze achteraf te bekijken. Games Atelier daagt leerlingen uit om in hun eigen leefomgeving te leren.

Maken, spelen en bekijken

Om een spel te maken, bedenken leerlingen een concept, spelregels en format voor het spel. De lesstof is daarin verwerkt. Leerlingen leren op een constructieve, samenwerkende wijze, waarbij ze naast de lesstof ook principes van educatieve games leren beheersen. Op de internetsite wordt een aantal spelelementen klaargezet. Race tegen de tijd, ruilen en handelen en een geheim oplossen zijn drie sets spelregels waarbinnen de leerlingen hun spel kunnen vormgeven.

Het spelen van spellen vindt plaats in de eigen leefomgeving van leerlingen. Met een mobiele telefoon en gps nemen leerlingen deel aan het spel. Ze navigeren door de omgeving op zoek naar opdrachten of spelaanwijzingen en communiceren indien nodig met medespelers op het hoofdkwartier. Door in een team samen te werken zijn ze in staat om een spel te winnen of samen met een ander team een probleem op te lossen. De vorderingen van de leerlingen zijn online zichtbaar. Teams kunnen aangestuurd worden vanuit het hoofdkwartier, of spelen autonoom het spel. Ieder spel kan na afloop worden bekeken. Leerlingen wisselen hun ervaringen uit en reflecteren samen met de docent op hun leerervaringen.



Games Atelier biedt docenten de mogelijkheid om met innovatieve en interactieve technologie leerlingen samenwerkend en met behulp van een game te laten leren. Het platform heeft als doelgroep leerlingen van verschillende leeftijden en van vwo tot vmbo-niveau.

“Met Games Atelier raken leerlingen meer betrokken bij hun omgeving”

Een korte impressie

De leerlingen gaan in 4 teams naar buiten. De leerling die het spel heeft klaargezet heeft de uitleg gegeven en de docent heeft daarbij geholpen. Het spel gaat over kunst in je nabije omgeving. Per team blijft één leerling op school achter. Deze leerlingen zijn het hoofdkwartier. Zij nemen plaats in de mediatheek en starten op de computer het spel 'beeldenstorm' op bij www.gamesatelier.nl.

De veldteams hebben een smartphone met gps bij zich en een aantekeningenblok met pen. De leerlingen lopen de school uit en krijgen via hun mobiel de opdracht rechts af te slaan, in de richting van het park. In de mediatheek worden de veldteams

op de computer 'gevolgd' door het hoofdkwartier. Het groepje beweegt over de plattegrond naar het park. Plotseling stoppen ze. Op het beeldscherm in het hoofdkwartier en op de display van de mobiele telefoon verschijnt een opdracht: 'zoek een abstract, roestvrij stalen beeld'. Het veldteam vindt het beeld een eindje verderop. Ze maken een foto en sturen deze naar het hoofdkwartier. Het hoofdkwartier pint het beeld bij de locatie. De eerste punten zijn binnen!

De volgende opdracht verschijnt bij het veldteam op de display. Ze moeten erachter zien te komen hoe het beeld heet. Daarna kan hoofdkwartier de kunstenaar achterhalen. Het veldteam en hoofdkwartier krijgen samen de opdracht om uit te zoeken waarom dat beeld daar staat. Als ze deze informatie binnen 20 minuten op de kaart weten te pinnen zal de 'tijdval' niet afgaan en geven ze de informatie niet weg aan het andere team. De eerste punten zijn binnen en ze kunnen nog extra punten gaan halen door een eigen uitbeelding van het kunstwerk te maken en die als filmpje te sturen naar het hoofdkwartier.

Het blijkt dat het beeld te maken heeft met de dood van Theo van Gogh. Het veldteam kiest ervoor de emoties 'zwijgen en schreeuwen' uit te beelden. Het filmpje wordt naar het hoofdkwartier verstuurd. Als ze op weg gaan naar de volgende lo-

catie kijken ze nog even om. Dat beeld, daar krijg je rillingen van. Het hoofdkwartier roept het veldteam op. De volgende opdracht is binnen: er is werk aan de winkel.

Wanneer kan ik in aanraking komen met Games Atelier?

Dit jaar worden binnen het project een scala aan voorbeeldspellen door leerlingen van de betrokken scholen ontwikkeld. Begin 2008 wordt het eerste officiële spel, op het gebied van burgerschap, met vooraanstaande Amsterdamse politici gespeeld. Dat is de aftrap om Games Atelier het land in te brengen. In het najaar van 2008 zal een landelijke wedstrijd worden georganiseerd, waaraan scholen, leerlingen en hun docenten kunnen deelnemen.

www.waag.org/gamesatelier
www.waag.org/frequentie