

# Locatie-gebaseerde, educatieve spellen



Waag Society ondersteunt onderwijs met technologie. Als vervolg op het geschiedenis stadsspel Frequentie 1550, werkt Waag Society momenteel aan een mobiel onderwijs platform, waarmee leerlingen zelf locatie-gebaseerde, educatieve spellen kunnen maken en spelen in de directe omgeving.

## Frequentie 1550

In 2005 is de pilot van Frequentie 1550 gespeeld. Bij dit mobiele stadsspel stond middeleeuws Amsterdam centraal. Als onderdeel van het vak geschiedenis werden groepen leerlingen toegerust met mobiele telefoons en gingen zij als personages uit de middeleeuwen op pad door de stad om vragen te beantwoorden en opdrachten te vervullen. De leerlingen speelden hierbij zowel met als tegen elkaar. De pilot was zeer succesvol. Het project kreeg veel media-aandacht en Waag Society werd ervoor onderscheiden met de Europese Comenius EduMedia Medaille.

2005. Mede mogelijk gemaakt door KPN Mobile.

## Onderzoek naar de leereffecten van Frequentie 1550

Ondanks de hoge verwachtingen is feitelijk nog weinig bekend over de effecten van spelvormen op het leren. In het project 'De effecten van Frequentie 1550' doen de Universiteit van Amsterdam (ILO) en de Universiteit Utrecht (IVLOS) onderzoek naar de effecten van games op de kennisontwikkeling en het intrinsieke leerplezier van leerlingen. Om dit onderzoek te kunnen verrichten wordt het spel Frequentie 1550 doorontwikkeld. Het spel is daarna ook door andere scholen te spelen.

2006 - 2007. Mede mogelijk gemaakt door Kennisrotonde, de Mondriaan Stichting en de projectpartners.

## Frequentie Nu

Een vervolg op en variant van Frequentie 1550 is Frequentie Nu. Dit is een burgerschapsspel waarin de huidige Amsterdamse stadsthema's centraal staan, zoals diversiteit, creativiteit en talentontwikkeling. Frequentie Nu is een van de games die met leerlingen samen wordt ontwikkeld binnen het Games Atelier.

## Games Atelier

In 2007 wordt in Amsterdam het Games Atelier opgezet. In het Games Atelier maken leerlingen van het voortgezet onderwijs zelf educatieve games die in hun directe omgeving kunnen worden gespeeld. Ze gebruiken hiervoor internet, GPS en mobiele telefoons. Het doel van het Games Atelier is het opzetten van een nieuwe lesmethodiek op basis van de directe omgeving en mobiele technologie. De projectpartners ontwikkelen voor het Games Atelier een Mobiel Onderwijs Leeromgeving. Dit wordt een vrij toegankelijk platform voor docenten en leerlingen waarop gaming concepten worden ontwikkeld, getest en verbreed. Ook komt er een uitgebreid onderwijspakket beschikbaar met trainingen, lesmodules en instructies voor opname in het onderwijs curriculum. Het totaalpakket kan ook door andere partijen als startpunt voor verdere ontwikkeling en implementatie worden gebruikt.

2007 - 2008. Mede mogelijk gemaakt door Maatschappelijke Sectoren en ICT en de projectpartners. Partners in de ontwikkeling van de lopende projecten zijn de universiteiten van Amsterdam (ILO) en Utrecht (IVLOS), Amsterdamse scholen voor voortgezet onderwijs (MSA en OSB), de Gemeente Amsterdam (DMO) en Waag Society.

<http://www.waag.org>

<http://www.waag.org/frequentie>

<http://www.waag.org/onderwijs>

 **Waag Society**

Nieuwmarkt 4  
1012 CR Amsterdam  
T | 020-5579898  
F | 020-5570880  
E | [society@waag.org](mailto:society@waag.org)