

Samenvatting eindrapportage en -evaluatie

Projectnaam

Groeien door Games

Korte beschrijving project

Groeien door Games heeft tot doel gaming in het voortgezet onderwijs te integreren, vanuit de wens leeromgevingen voor leerlingen meer inspirerend te maken. De scholen van de OVC ontwikkelen daartoe gezamenlijk digitale leermaterialen, waarbinnen het spelen en bouwen van games een rol speelt.

Wie zaten er achter (de uitvoerende(n))

Onderwijsvernieuwingscoöperatie.nl (OVC), scholen van de OVC, ICT en Onderwijs, MesoConsult B.V., Metroplus, Omtrend Advies, Walhak, Elmit, IVA, Dr. H. van der Meijden.

Looptijd plus hoeveelheid geld (totaal dus financiering plus cofinanciering)

Aanvangsdatum: november 2006; einddatum: april 2009

Projectkosten: € 2.845.499 (waarvan financiële bijdrage M&ICT: € 1.199.755; cofinanciering: € 1.645.744)

Bijdrage aan maatschappelijk vraagstuk

Het projectvoorstel uit de ronde 'Serious Gaming' voor onderwijs beoogde 3 maatschappelijke effecten. 1) Het genereren van een bredere bekendheid van educatief gebruik van gaming in het VO. Hierbij blijkt ICT-professionalisering van docenten een noodzakelijke voorwaarde om met gaming te kunnen starten. De aandacht voor gaming in het primaire onderwijsproces is bij de deelnemende scholen substantieel toegenomen, al verschilt het tempo per school. Waar blijkt dat uit? 2) Scholen beoogden informatie met ouders uit te wisselen over ICT en de rol van computers in het leven van jongeren. Bij enkele ouders is een genuanceerder beeld ontstaan, maar de uitwisseling van informatie is beperkt gebleven. 3) Ontwikkelen van sociale vaardigheden van jongeren met behulp van samenwerkend leren als didactische werkvorm in game-projecten. De leerlingen die aan de game-activiteiten deelnamen (wedstrijd, projecten op scholen) hebben waardering voor elkaars werk en geven aan samenwerkend leren functioneel te vinden bij leren.

Opschaling, welke opschaling is bereikt (bv in aantallen) en is dat overeenkomstig het voorstel

Doelstelling van het project was niet zo zeer het opschalen van (ervaringen en tools voor) games als wel het opschaalbaar maken van gaming als didactische werkvorm. Dat doel is gerealiseerd. Er zijn 180 gameleereenheden ontwikkeld, er zijn 40 gameprojecten uitgevoerd en beschreven en groepen leerlingen bouwden 55 games. De leereenheden zijn als open leer materiaal beschikbaar gesteld, maar nog niet op grote schaal door anderen dan de ontwikkelaars ingezet in het onderwijs. Docenten die participeerden aan de game-activiteiten zijn positief over de mogelijkheden van gaming. Daartegenover staat dat docenten die niet betrokken zijn bij het project kritisch zijn over de kwaliteit van de spelelementen in de ontwikkelde leereenheden en de toegevoegde waarde ervan. Het is een bruikbare inspirerende didactische werkvorm mits de inzet ervan afgewogen gebeurt. Extern onderzoek bevestigt dat in het Groeien door Games project gaming als didactische werkvorm opschaalbaar is gemaakt. Opschaling is niet gerealiseerd, maar kan vanaf nu wel zijn beslag krijgen als docenten voor de didactische werkvorm gaan kiezen.

Systeemfalen (welke vormen van systeemfalen zijn opgelost en welke niet)

De landing van het gebruik van gedigitaliseerd leer materiaal blijft achter bij voorspellingen en verwachtingen. Dat geldt uiteraard ook voor een geavanceerde didactische werkvorm als gaming. Wel is helder geworden waar de knelpunten zitten en zijn er voorwaarden gecreëerd om tot een doorbraak te komen. De meeste aspecten van Vier in Balans Plus worden steeds beter op scholen gerealiseerd, maar dat wil nog niet zeggen dat gedigitaliseerd leer materiaal het boekmateriaal op grote schaal aan het vervangen is. Voor het werken met games als didactische werkvorm ontberen docenten op dit moment nog het didactisch repertoire.

Duidelijk is geworden dat docenten veel tijd moeten gaan stoppen in professionalisering 'digitalisering van didactiek'. Als onderdeel daarvan zouden ze aandacht moeten hebben voor het ontwikkelen van de vaardigheden om gaming als didactische werkvorm te kunnen gebruiken. In het project bleek dat docenten geneigd zijn zich eerder te concentreren op de technische vaardigheden die nodig zijn om games te ontwikkelen, dan op de didactische inzet van games. Het bleek een brug te ver te zijn om games vervangend te positioneren in het curriculum. Hier zijn we aangekomen bij de kern van het systeemfalen. Docenten kunnen de slag naar gebruik van gedigitaliseerd leer materiaal op eigen kracht niet maken en scholen ontberen een bedrijfscultuur en hulp van buitenaf om docenten daartoe aan te zetten.

Ervaringen stakeholders (wat merken de stakeholders ervan)

Betrokken leer materiaalarrangeurs en docenten geven aan hun kennis en vaardigheden te hebben vergroot. De schoolleiding blijkt niet altijd goed zicht te hebben op de ontwikkelde leereenheden. De ervaring van leerlingen is afhankelijk van voor welk vak een game-eenheid is ingezet. Ze geven aan dat indien games in

het onderwijs gebruikt worden deze een meerwaarde moeten hebben, ofwel dat het gebruik van games betere studieresultaten oplevert. Wat leerlingen natuurlijk helemaal niet willen is dat er leerinhouden bijkomen zonder dat er andere leerinhouden 'afgaan'. Wat ze ook niet willen is dat er iets bijkomt zonder dat dit meetelt. Anders gezegd, leerlingen leren op school over het algemeen niet voor de lol, maar omdat ze goede resultaten willen boeken. Ook hebben ze bij de term 'games' een andere voorstelling dan wat er onder dit project mee werd bedoeld/is opgeleverd. In dit project werd heel vaak met simpele didactisch ondersteunende games gewerkt, maar was er geen sprake van multimediaal interactieve commercieel ontwikkelde 3d-games die leerlingen uit de hobbysfeer kennen.

Hoe nu verder (de fase na M&ICT)

De game-eenheden zijn opgenomen in het OVC-leermaterialenbestand. De OVC stelt ze onder een Creative Commons licentie beschikbaar in de Landelijke Open Leermaterialenbank die door IP-vo (Innovatieplatform voortgezet onderwijs van de VO-raad) wordt gerealiseerd. In het DOP project Prodocent wordt realisatie van verdere opschaling beoogd.

<oktober 2010>