

Mobile Game Quest

De *Mobile Game Quest* is de landelijke wedstrijd Games Atelier voor middelbare scholieren. 55 teams leerlingen streden dit jaar om de prijs voor de beste game. Ze konden kiezen uit twee spelgenres en voor elk genre werd een winnaar gekozen. De winnaars voor 2009 waren het Aletta Jacobs College uit Hoogezand-Sappermeer en het Montessori Lyceum Amsterdam.

Creatief met technologie

Het digitale tijdperk is nu in alle scholen doorgedrongen. Steeds meer docenten merken dat de toepassing van digitale media het leerproces stimuleert en zien nieuwe, creatieve mogelijkheden. Toch zijn er nog veel vragen over de wijze waarop digitale media kunnen worden toegepast in de dagelijkse les.

Digitale media – ofwel: technologie – worden steeds meer gebruikt door docenten al is het in de meeste gevallen op kleine schaal. Het zijn vaak de voorlopers en ‘hoogvliegers’ in de school die de technologie inzetten om het leren en lesgeven aantrekkelijker te maken en om de lesstof beter aan te laten sluiten bij de leerlingen.

Technologie sluit aan bij de wereld van jongeren. Zelf hebben zij allemaal een gsm, ze chatten, gamen en hebben een profielsite. Technologie is een vertrouwd onderdeel van hun leven geworden. Al deze mogelijkheden stelt ze in staat zelf inhoud en vorm te geven aan de wereld om hen heen. De virtuele wereld is daarbij een verlengstuk van de echte wereld. Juist die specifieke eigenschappen van technologie - zoals interactiviteit, plaats- en tijdonafhankelijkheid, multi-medialiteit en de mogelijkheid om eenvoudig zelf media-uitingen te maken en te delen - maken technologische toepassingen voor het onderwijs zo aantrekkelijk.

Kenniseconomie

Er is echter ook een hoger doel waaraan technologie kan bijdragen: het stimuleren van het vermogen tot creativiteit en innovatie. Dit is nodig om de leerlingen van nu op te leiden tot de mensen die de kenniseconomie van morgen kunnen vormgeven. Binnen een kenniseconomie zijn creativiteit en innovatie essentiële factoren. Creativiteit en innovatief denken kun je stimuleren door juist de producerende kant van technologie in te zetten. Door leerlingen uit te dagen zelf (media)producten te ontwerpen, te maken en (online) te publiceren. Samenwerken, informatieverwerking, brainstormen, creëren, plannen en ontdekken gaan daarbij hand in hand. In zo'n setting is er ruimte voor talent en kennis van alle deelnemers en werk je aan talentontwikkeling in brede zin.

Er zijn veel voorbeelden te vinden waarbij technologie een doel op zichzelf is zoals de toepassing tijdens Techniek, CKV en/of ICT lessen. Er zijn daarentegen minder voorbeelden van technologie als middel voor het eigentijds aanbieden van traditionele lesinhoud, bijvoorbeeld in de vorm van een serious game, die integraal ingezet kan worden binnen het curriculum. Oorzaak is dat de meeste leraren ze niet weten te vinden en niet weten hoe ze in te zetten.

Games atelier

Tegenwoordig zijn er diverse innovatieve en creatieve leermiddelen op de markt die wel deze ruimte bieden aan leerlingen en die gebruiksvriendelijk en direct toepasbaar zijn. Een goed voorbeeld daarvan is *Games Atelier*. Leerlingen maken met *Games Atelier* educatieve spellen voor elkaar in hun

directe omgeving. Ze gebruiken internet en mobiele GPS telefoons om de spellen te maken, te spelen en te evalueren.

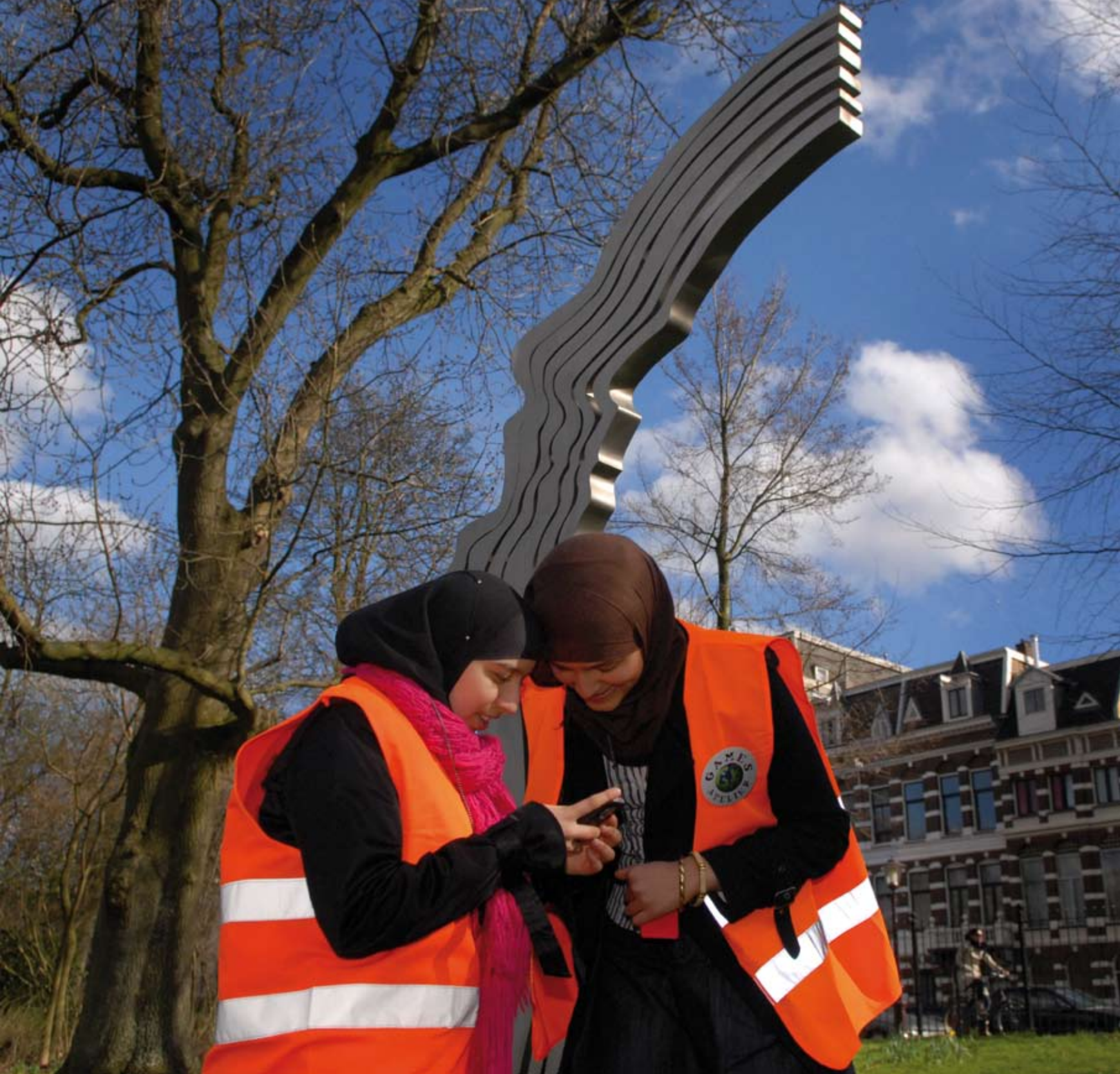
Games Atelier stelt de leraar en leerlingen in staat leerstof van verschillende vakken (denk aan Aardrijkskunde, Biologie, Maatschappijleer, Wiskunde) eenvoudig om te zetten in een spel, dit te spelen met mobiele telefoons en de resultaten direct te publiceren op het internet. Met een voor zichzelf sprekende stap voor stap methode, lesbrieven en een handleiding kan binnen drie uur een spel gemaakt en gespeeld zijn. Naast het verwerken van de lesstof draagt *Games Atelier* bij aan algemene vaardigheden. Leerlingen hebben zelf de regie over het maken en spelen van de spellen, wat een actieve, creatieve en participerende houding ten opzichte van de lesinhoud en het leren stimuleert. Sociale interactie is een ander belangrijk intrinsiek uitgangspunt. Leerlingen maken en spelen door samen te werken. Ze verdelen taken, maken en combineren diverse typen media, en werken gezamenlijk toe naar hun game. Vervolgens spelen de makers elkaar spellen, waardoor ze van elkaar spellen leren. Voorbeelden zijn te vinden op www.gamesatelier.nl.

Voorbeelden

De voorloper van *Games Atelier*, het geschiedenis spel *Frequentie 1550* dat over de middeleeuwse geschiedenis in Amsterdam gaat, is door de Universiteiten van Utrecht en Amsterdam onderzocht op leerrendement. Daaruit bleek dat de geschiedenisstoets na het spelen van het spel veel beter werd gemaakt dan na het volgen van reguliere lessen. Los daarvan vonden de leerlingen het hartstikke leuk om een spel te spelen in het centrum van Amsterdam – en daar nog van te leren ook! U kunt dit nakijken op www.frequentie1550.nl.

Gebruik maken van nieuwe media in de klas hoeft niet te betekenen dat leerlingen de hele dag achter de computer zitten. Zoals *Games Atelier* gebruik maakt van de directe omgeving, zijn er nog veel meer mogelijkheden om nieuwe media en bestaande materialen te combineren. De huidige methodes en materialen hoeven niet vervangen te worden. Dit scheelt tijd en geld en sluit het opdoen van praktijkvaardigheden niet uit.

Zo kan met een al aanwezige videocamera of fototoestel en een gratis programma op internet een stop motion filmpje gemaakt worden. Leerlingen maken bijvoorbeeld klei figuren, bedenken een verhaallijn en beelden die met de kleifiguren uit. Van elke houding maken de leerlingen een foto die ze vervolgens in het programma combineren tot een filmpje. Dit is een simpel voorbeeld, waarbij vrijwel zonder voorbereiding en hoge aanschafkosten bijvoorbeeld een les handvaardigheid vorm kan krijgen. Voorbeel-



den van gratis stop motion programma's zijn Monkeyjam en Stop Motion Animator Program.

Zie hiervoor <http://giantscreamingrobotmonkeys.com/monkeyjam/download.html> en http://www.clayanimator.com/english/stop_motion_animator.html

Kopen of downloaden

Er zijn uiteraard ook veel andere voorbeelden van goede toepassingen. Voor ieder doel en elk vak zijn specifieke toepassingen denkbaar. Vaak weten docenten niet dat deze leermiddelen bestaan of waar zij ze kunnen kopen of downloaden. Ook is het vaak moeilijk om zelf uit te vinden hoe ze werken en wat je er precies in de klas mee kunt doen. Creative Learning Lab is een expertisecentrum op het gebied van creativiteit, technologie en educatie. Zij biedt onder andere nascholingstrainingen aan docenten

over het creatief gebruik van digitale media in de klas, afgestemd op de diverse vakken. In de trainingen wordt gewerkt met de meest recente onderwijsmethoden en technologieën. Na een training kunnen deelnemers de volgende dag direct aan de slag met wat ze hebben geleerd.

Technologische toepassingen in de klas lijken soms nog nieuw of eng – of zijn soms nog onbekend. Toch vinden leerlingen ze vaak leuk en kunnen ze erg leerzaam zijn. Daarnaast kunnen ze leerlingen in staat stellen om creatief en actief te leren en hun talent ook op dit vlak te ontdekken en helpt het hen om goed voorbereid te zijn op een wereld die zelf vergeven is van technologie. Technologie in de klas? Leuk, leerzaam en nuttig!

Creative Learning Lab biedt trainingen aan. Voor meer informatie over het aanbod:
www.creativelearninglab.org/trainingen