

'Van gamen leer ik meer dan van school'

Serious gaming is in opkomst. Steeds vaker werken scholieren en volwassen professionals aan hun competenties door het spelen van educatieve games. Ook entertainment games kunnen een bijdrage leveren aan de ontwikkeling van jonge mensen.

Erno Mijland

In het onlangs verschenen boek 'It's all in the games. Gamen is geweldig | Gamen geeft problemen' gaan verslavingsdeskundige Herm Kisjes en onderwijsjournalist Erno Mijland in op de vele vragen en discussies die het onderwerp 'gamen door jongeren' oproept. Het aspect leren door games is een belangrijk thema in het boek. In hun speurtocht naar heldere antwoorden gingen de auteurs niet alleen te rade bij deskundigen, maar ook bij jonge gamers en hun ouders. Een van hen is de 23-jarige Rudy: 'Er valt veel te leren van spellen. Dingen als reactievermogen en inschattingen maken leer je goed in *shooters* (schietspellen, red.). Het managen, overzicht houden en beslissingen maken komt goed naar voren bij *strategies*. Zo leer je een hoop subtiele dingen van games, en ook concrete dingen als het spel realistisch is. Hoe kun je iemand een betere voorstelling laten krijgen van bijvoorbeeld een oorlog dan hem er zelf onderdeel van uit te laten maken. Wanneer je zelf iets ontdekt, blijft het hangen, zeker bij kinderen.'

WOORDENSCHAT UITGEBREID

De woorden van Rudy komen uit de inzendingen van een breed uitgezette enquête onder jonge spelers van entertainment games. Zo'n driehonderd respondenten vulden een vragenlijst in. Een van de vragen was: 'Wat vind je zo aantrekkelijk aan games?' Dat je er van alles van opsteekt, antwoordde een deel van de ondervraagden. Genoemd werden onder andere Engels en andere talen, oog-handcoördinatie, sociale vaardigheden, samenwerken en leiderschap, oplossingsgericht denken en werken, kennis van vakgebieden zoals geschiedenis, doorzettingsvermogen, concentratie, ruimtelijk inzicht, reactiesnelheid en normen en waarden. Dat is nogal wat. Kevin (20 jaar) concludeerde zelfs: 'Ik heb inmiddels meer van het gamen geleerd dan wat menig opleiding me had kunnen bijbrengen.' Ouders beamen dat je veel kunt leren van games. Vader Steven (50 jaar): 'Ik denk dat ze door te gamen specifieke talenten ontdekken bij zichzelf: mijn zoon pikt in no time talen op en mijn dochter heeft echt oog voor architectuur en details in design.' Andere ouders noemden het leren omgaan met frustraties, zelfvertrouwen opbouwen, trots zijn op jezelf, verantwoordelijkheidsgevoel krijgen, beter kunnen omgaan met

emoties als agressie en verdriet. Je kunt jezelf beter leren kennen door het spelen van games.

MOTIVATIE

De vraag rijst vervolgens waarom jongeren zo snel en gemakkelijk leren via games. Deskundigen komen met verschillende antwoorden, waarbij motivatie en betrokkenheid de sleutelwoorden zijn. Games motiveren omdat ze leuk zijn om te spelen. De vormgeving is aantrekkelijk en er zit een competitie-element in. Je speelt met, maar ook tegen anderen. De speler wordt bovendien voortdurend uitgedaagd met haalbare doelen. Hoe beter de speler, hoe moeilijker de doelen. In gametaal hebben we het dan over *levels*. Games bevorderen de betrokkenheid, omdat de speler dankzij de interactiviteit van het spel een actievere rol krijgt, in vergelijking tot het leren via andere media als een boek of film, die vooral passief geconsumeerd worden. Door de grotere betrokkenheid wordt de ervaring rijker en beklijft de inhoud beter.

SERIOUS GAMES

Als je van entertainment games al zoveel kunt leren, moet dat bij serious games in het bijzonder gelden. De makers van deze spellen hebben er immers bewust leerdoelen in verwerkt. Dat kan gaan van het oefenen van de tafels van 1 tot en met 10 in een puzzel tot het leren werken met een machine door opdrachten te vervullen met de 3D-evenknie van het apparaat in een virtuele omgeving. Slimme programmeurs vertalen complexe problematiek uit het 'echte' leven naar de game-omgeving. Door een verkeerde aankoop te doen in een economiespel, zie je de waarde van je aandelen direct kelderen. En die van je tegenstander omhoog schieten!

VERDIEPEN

Kisjes en Mijland vinden dat leraren zich meer zouden moeten verdiepen in de wereld van het gamen. 'Allereerst omdat je daarmee iets meer te weten komt over de belevingswereld van de leerling. Maar dat is niet alles. Kennelijk leren jongeren in hun privé-situatie veel van het gamen. Voor het leerproces zou het toch fantastisch zijn als je daarop voort kunt bouwen. Iets



anders: jongeren kunnen lange tijd in opperste concentratie en met veel plezier bezig zijn met een game. Het is interessant om te onderzoeken wat er zo motiverend is aan een game en je vervolgens af te vragen of je dat eventueel naar je manier van lesgeven, naar je didactiek kunt vertalen. Ten slotte zou je je kunnen oriënteren op het snel groeiende aanbod van serious games, spellen waarin leerdoelen op een voor jongeren aantrekkelijke manier verpakt zijn.'

KANTTEKENINGEN

Er moeten wel een paar kanttekeningen geplaatst worden, vinden de auteurs. 'Niet alle games passen bij alle leerlingen en gamen past als leermiddel niet bij alle onderwerpen. Niet alle serious games slagen erin jongeren te boeien én een boodschap over te brengen. Wie games alleen maar inzet om de les te pimpen, slaat de plank mis. Leren via games gaat niet vanzelf. De transfer van de inhoud van en benodigde vaardigheden in een spel naar gewenst gedrag of toepasbare kennis voor de 'echte' wereld blijkt in de praktijk nogal lastig. Lukt het de leerling buiten het spel feilloos te kunnen putten uit de parate kennis van de tafels van 1 tot en met 10? Lukt het hem de echte machine veilig en juist te bedienen? Gaat de leerling straks als ondernemer wél de juiste aankopen doen?'

DIALOOG

De wereld van serious en entertainment games ontwikkelt zich in razend tempo. Mondjesmaat komt onderzoek beschikbaar naar de effectiviteit van leren met games. Er zijn nog veel praktische vragen: hoe kun je games inpassen in jouw specifieke vakgebied of programma, hoe begeleid je leerlingen bij

het gamen, zodanig dat ze er echt sneller en beter mee leren dan met de traditionele lesmethoden en didactiek? Het zijn terechte vragen, waar nog lang niet altijd een pasklaar antwoord op te geven is. Kisjes en Mijland pleiten dan ook voor meer dialoog tussen professionals... maar zeker ook met de generatie die opgroeit met games: de jonge spelers zelf.

OVER HET BOEK

'It's all in the games' heeft twee voorkanten: een deel gaat over de mogelijkheden van games, het andere deel over de risico's. Kisjes over de aanleiding voor het schrijven van het boek: 'Over de impact van games op jongeren wordt veel gezegd en geschreven. Dat gebeurt deels op basis van eerste prille onderzoeken, deels op basis van overtuigingen, deels op basis van al dan niet gezond verstand. Om ons heen hoorden we waarschuwendende woorden: games zouden verslavend zijn, kinderen gewelddadig of neerslachtig maken en ze in een sociaal isolement brengen.'

Mijland: 'Aan de andere kant hoorden we ook de jubelverhalen: games zouden het ultieme leermiddel zijn en een geweldige vorm van ontspanning. De medaille heeft twee kanten. Het is goed daar op een evenwichtige en genuanceerde manier naar te kijken.'

'It's all in the games. Gamen is geweldig | Gamen geeft problemen' is uitgegeven door Uitgeverij InnoDoks, ISBN: 978-94-90484-01-9. Het boek is verkrijgbaar via de website van het project: www.betergamen.nl. <<