

# bij

door is meer en mogelijk. Daarbij zijn er niet langer alleen luisteraars, maar deelnemers en docenten die persoonsgebonden en actief leren. Dat vinden Chris Kockelkoren (senior docent faculteit ICT), Schmitz (onderwijscoördinator faculteit ICT) en Ankie van de Broek (docent Onderwijskunde en nieuwe media bij de Nieuwste Pabo). binnen Zuyd voorvechters van 'het andere

Chris, en Marcel behoren tot de pioniers van de inzet van andere didactische onderwijsvormen binnen Zuyd. Onderwijsvormen die passen bij de belevingswereld van de huidige student. Hun enthousiasme over het onderwerp is aanstekelijk. Ze hopen dat dit zich de komende jaren als een olievlek over alle docenten binnen Zuyd verspreidt. "Want, hoe eet je een olifant? Stukje bij stukje", vertelt Chris.

**Serious gaming**  
Het drietal geeft aan dat de huidige onderwijsvormen soms niet helemaal passen bij de beleving van de huidige en toekomstige generatie studenten. Ankie: "In de plaats daarvan kun je andere hulpmiddelen gebruiken. Wij hebben bijvoorbeeld serious gaming gebruikt voor de minor Digicoach bij de Nieuwste Pabo." De minor laat studenten de vaardigheden ervaren die vereist zijn om te kunnen functioneren in de eeuw, de zogenaamde

century skills. "Deze vaardigheden, waaronder digitale geletterdheid, leren ze te vertalen naar hun eigen rol als leerkracht. Daarbij is het hun taak om de kinderen (maar ook de leerkrachten) klaar te stomen voor hun rol in de huidige maatschappij."

**Spelmatig leren**  
Bij serious gaming leer je in spelvorm. "Dat hoeft niet digitaal, maar kan ook een bord- of kaartspel zijn", vertelt Marcel, kort geleden nog I-adviseur bij Zuyd. Hij is destijds door Ankie betrokken bij de opzet van de minor. "Ik wilde aanvankelijk een serious game integreren in de minor. Gaandeweg is Chris erbij gekomen en hebben we van de hele minor een serious game gemaakt. Die heeft zelfs een mooie onderwijsprijs behaald. Een hele serious game ontwikkelen hoeft niet. Je kunt ook klein beginnen met het inbouwen van een spelelement."

**Beoordeling**  
De studenten ervaren de beoordeling als prettig. Net zoals in echte spellen beginnen de studenten met nul punten. In de vorm van zogenaamde quests kunnen ze punten verdienen, die leiden tot de eindbeoordeling. Elke goede oplossing levert punten op en met foute oplossingen verlies je niets. Chris: "Maar je kunt leren van je fouten en daardoor weer meer punten scoren in de volgende opdrachten. Bovendien doen de studenten dit in hun eigen tempo."

**Opbrengsten**  
Chris, Ankie en Marcel zien meer voordelen bij serious gaming, dat vooral scoort op didactisch, pedagogisch en organisatorisch vlak. Marcel: "Je moet creatief zijn. out of the box denken, flexibel zijn, slim, tactisch, maar moet ook de gezamenlijke missie in het oog houden. Daarnaast wil en kan de student zich telkens verbeteren." Ook de intrinsieke

motivatie neemt toe. Anderzijds leert de docent mee, omdat die constant feedback geeft. Chris: "Bovendien vinden wij het ook leuk, net omdat de studenten het leuk en leerzaam vinden."

**Shakespeak**  
Chris gebruikt naast serious gaming ook Shakespeak en peer-tutoring (studenten ondersteunen elkaar bij het leren) om de studenten bij de les te houden. Vroeger bereikte hij tijdens hoorcolleges nooit iedereen met zijn verhaal. Met Shakespeak krijgt iedereen de kans om te antwoorden, via

sms, mail of Twitter. "Hier haal ik 99 procent aandacht mee! Die van de snelle antwoorders én die van de studenten die willen nadenken over de vraag. Studenten kunnen mij digitaal vragen stellen tijdens de presentatie. Die zijn vervolgens in mijn Powerpoint-presentatie te zien. Ook studenten die normaal geen vragen stellen, durven dit nu."

**I-adviseurs**  
Het drietal ziet een belangrijke rol voor de I-adviseurs om de visie op nieuwe media een duidelijke plek te geven binnen Zuyd. Marcel: "Daarnaast kunnen zij de juiste ondersteuning bieden." Elk organisatie-onderdeel moet serious gaming daarvoor wel serieus nemen. Chris vindt het prettig dat enkele faculteitsdirecteuren, waaronder Peter

Princen, docenten faciliteert en de vrijheid geeft om dit soort innovaties aan te pakken. "Liefst zie ik implementatie bottom-up, vanuit de docent." Chris volgt nog een master pedagogiek met specialisatie onderwijskunde. Daarin krijgt volgens hem de inzet van nieuwe media nog te weinig aandacht.

**Mening student**  
Studenten vinden serious gaming en Shakespeak het einde. Uit onderzoek blijkt dat studenten aangeven zelf-verzekerder te worden door serious games. Student Leon van den Broek is bijvoorbeeld helemaal te vinden voor Shakespeak. "Het is volledig anoniem. Je bent volledig vrij om vragen te stellen zonder negatieve reacties te krijgen. Bovendien brengt het wat humor in de hoorcolleges." | MB