

Symposium Gaming in het Onderwijs: Leren in een Virtuele Wereld.

Door: Goof van Westing

Dit artikel is verschenen in Saganews 21 (november 2009)

17 september 2009 stond in het teken van gaming en virtuele werelden. De Haagse Hogeschool was het decor voor een grote verscheidenheid aan presentaties en workshops over dit onderwerp. Na de ontvangst met koffie en thee werden we gedirigeerd naar een zaal die voor een aantal onder ons nostalgische herinneringen naar boven zal hebben gebracht; de collegezaal met, uiteraard, onmogelijke tafeltjes. Nadat iedereen zich naar zijn/haar plaats had geworsteld, introduceerde de dagvoorzitter Wilfred Rubens.

Het eerste wat Rubens ons liet zien is dat een Powerpoint-presentatie meer is dan het drukken op een knopje van een toetsenbord. Met zijn mobiele telefoon als handheld computer en een gelikte presentatie werd meteen duidelijk dat er iemand voor de zaal stond die vaker met dit (virtuele) bijltje gehakt heeft. In zijn presentatie bracht Rubens de huidige stand van zaken op het gebied van virtuele werelden en leren in kaart. De virtuele werelden kennen op dit moment nog geen (of maar weinig) doelen waar naar toegewerkt moet worden, daardoor blijft het enigszins een lege huls. Anderzijds bieden virtuele werelden wel de potentie om te leren door te observeren, imiteren, stimuleren, experimenteren etc. Om deze potentie tot wasdom te laten komen kan het hulpmiddel TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) gebruikt worden om de doelen van een virtuele wereld te plaatsen in een leercontext.

Waar Rubens het algemene beeld schetste van virtuele werelden en leren was de volgende spreker, Renée Filius, meer gericht op het proces dat hier aan vooraf gaat. Namelijk: hoe ontwerp je games voor het onderwijs? In tegenstelling tot fantasy games, waar vooral de spelervaring belangrijk is, moet "serious gaming" zoals het ook genoemd wordt een intentioneel leerdoel hebben. Om dit te bereiken moet, voordat de game ontwikkeld wordt, eerst de vraag gesteld worden wat het leerdoel is, en voor wie het geschikt moet zijn (denk aan leeftijd, interesses, niveau van de deelnemers etc.). Een game moet aansluiten bij de specifieke (leer)context. Filius beschrijft drie verschillende manieren om tot een game te komen. De waterval methode, de iteratieve methode, en de iteratieve rapid prototyping methode. Waar de waterval nog uitgaat van een stap-voor-stap ontwikkelmethode, pleit Filius voor een meer iteratieve benadering waarin de ontwikkelaar van een cyclisch model uitgaat om tot een prototype te komen. De rapid prototyping methode gaat ervan uit dat het maken van een prototype zo snel mogelijk moet gebeuren, om zo het prototype vaak te kunnen testen. Hierdoor verlaag je het risico en verhoog je de kwaliteit van een game. In het ontwikkelproces rekening moet rekening gehouden worden met feedback en mogelijkheden tot reflectie. Dit is nodig om de gevolgen van de handelingen te kunnen zien en daarvan te leren. Dit kan zijn in de vorm van scores behaald in de game tot aan het geven van feedback als docent zijnde aan de student. Uiteindelijk leidt dat voor de student tot een dieper begrip en informatie over wat wel/niet begrepen is.

Naast de mogelijkheden van virtuele werelden en het ontwerpproces, is ook de effectiviteitsvraag van virtuele werelden van belang. Hoe kan ik meten wat het resultaat van een game is? Harald Warmelink heeft vanuit zijn de evaluatie van Cyberdam ons hier een mogelijk antwoord op proberen te geven. Een belangrijke uitkomst van zijn onderzoek is dat verschillende games uiteraard verschillend scoren, maar dat het volgende van belang is voor de succeskans van een game: "If at first you don't succeed, try, try again!" De belangrijkste aanbevelingen naar aanleiding van Harald's onderzoek: belang van voldoende tijd en middelen, belang van een procesmatige blik, belang van doorontwikkeling Cyberdam.

Na deze intensieve luistersessie werd de inwendige mens versterkt om in het middagprogramma zelf aan de slag te kunnen gaan met de virtuele werelden van Cyberdam. De middag bestond uit verschillende workshops.

In de workshop **Ontwikkel een Cyberdam-game in één middag** gegeven door Pieter van der Hijden en Diny Peters doorliepen de aanwezigen de ontwikkeling van een (cyberdam) game in vogelvlucht. Door het doorlopen van vijf verschillende stappen (initiatief, definitie, ontwerp, realisatie en invoering) kan je in korte tijd een eerste game concept ontwikkelen.

Loe Jaklofski en Herman de Bruine gaven een workshop **Game Gezondheidsplein en didactiek**. In deze workshop hebben de deelnemers kennis gemaakt met het spel en waren er veel vragen en discussie over spellen in de opleiding Management in de Zorg en de meerwaarde van Cyberdam.

Naast de Nederlandse gebruikers, hadden we ook een Schotse gast, Paul Maharg, die de **Transactional learning and simulation design** gaf. In deze workshop stond het programma SIMPLE centraal. Dit is een andere virtuele wereld ontwikkeld voor transactional learning.

Als je een symposium over spellen houdt, moet er ook wel gespeeld worden. In de workshop **Spelen van de Cyberdam game VISIE** onder leiding van Kees van Haaster en Marten Lemstra kon dat. Een verkorte versie van het spel Visie is gespeeld en ervaringen zijn besproken. Onder andere over hoe omgaan met tijdsdruk en het aansturen van studenten.

Douwe Jan Koning, Janet Bijleveld, Peter de Graaf, Klaas Dijkhoff en Leo van der Wees presenteerde verschillende producten van de Stichting Rechten Online in de de workshop **Workshop RechtenOnline: Recht-in-Beeld en CALI, LawTube en JurInfo**. Tijdens deze workshop zijn de verschillende producten onder de aandacht gebracht en is er veel gediscussieerd over de waarde van deze producten.

Tenslotte was er de Workshop **Serious Games in Openbare Orde en Veiligheid** georganiseerd door E-semble. Na een korte presentatie over het bedrijf en de XVR virtual reality software, mochten we zelf aan de slag. De XVR software maakt het mogelijk om unieke rampscenarios te ontwikkelen, zoals een brandende tankwagen in een woonwijk, met een aantal zwaargewonde personen en een groep hooligans.

De afsluiting werd verzorgd door Freddy Veltman-van Vugt van de kenniskring Versterking Beroepsonderwijs. Zij legt de focus op de medewerker die digitale middelen kan gebruiken in zijn/haar lesprogramma. Veltman-van Vugt heeft onderzoek gedaan naar manieren om “docenten de mogelijkheid [te] bieden om aansluiting te vinden bij de mogelijk veranderende wensen van studenten”. Wil je als onderwijsinstelling dus naar verdere professionalisering van docenten toewerken, in dit geval met betrekking tot digitale middelen, zul je daar op een persoonlijke, interactieve en open manier mee om moeten gaan. Hierbij is het belangrijk is in de gaten te houden dat het een doorlopend proces is met ups en downs. Om te eindigen waar Freddy mee begon: Het gaat niet vanzelf...

Daarmee kwam er ook een einde aan het congres waarvoor ook geldt dat zo'n congres niet vanzelf gaat. Daarom wil ik de organisatoren van dit congres ook hartelijk danken voor het organiseren van deze dag: Project Leren in een Virtuele Wereld / Cyberdam, Vereniging SAGANET, Stichting RechtenOnline, Haagse Hogeschool, Lectoraat Informatie, Techniek en Samenleving.