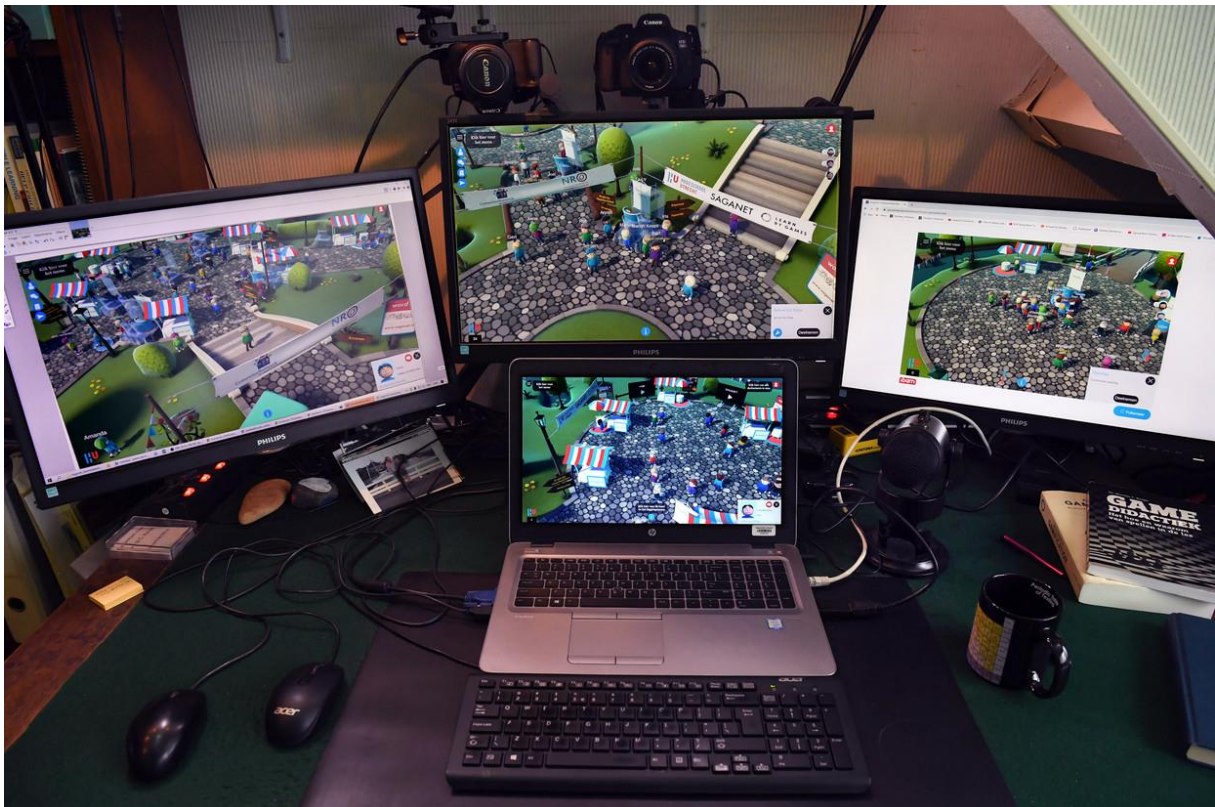


deVolkskrant

Reportage

Games in het onderwijs: met een quizje wordt leren veel leuker



Beelden van de online conferentie over games in het onderwijs, georganiseerd door de Hogeschool Utrecht. Beeld Marcel van den Bergh / de Volkskrant

Een online conferentie over games in het onderwijs was zelf vermomd als game. ‘Laten we een escaperoom ontwikkelen.’

[Nick de Jager](#) 25 februari 2021, 17:40

In amper dertig minuten staat een eilandje in een virtuele wereld vol met honderden Toy Story-achtige poppetjes. Een twintigtal hoopt zich op voor een dichte slagboom en een verticale ophaalbrug, trappelend tot de wijde wereld aan de andere kant zich opent. Een voornaam zweeft boven ieders hoofd, beroep en werkgever zijn met een simpele klik zichtbaar.

Dit is netwerken voor gevorderden, hoopt de blondharige avatar van 'coach.trainer', Marian Heezen. Zij ijsbeert door de meute, langs en dwars door andere poppetjes heen. Ze 'kan niet wachten', typt ze via de chatfunctie. Ze heeft een spel ontwikkeld dat rijp is voor gebruik, maar het kan 'altijd nog beter, spannender'.

Om een conferentie over games in het onderwijs coronaproof en toch een beetje leuk te kunnen houden, heeft de Hogeschool Utrecht (HU) van de bijeenkomst zelf maar een game gemaakt. Nog nooit was de noodzaak om nieuwe lesvormen te vinden zo groot als dit jaar, zegt Martijn Koops, lerarenopleider bij de HU en schrijver van twee boeken over gamedidactiek. Afstandsonderwijs resulteert hier en daar 'in webcams die naar het plafond staren en leerlingen die de hele tijd memes naar elkaar sturen'. Maar: 'Als een docent de uitleg in een filmpje zet en in de les quizjes speelt... dan hebben de leerlingen geen tijd om te Whatsappen of te klooiën'.

Koops pleit voor meer interactieve spellen in het onderwijs, zoals quizzen, Memory of Pim Pam Pet. Vraagt een leerling waarom hij de Wet van Ohm moet leren, schetst Koops, dan wil je niet een verhaal over een vaag 'later' moeten mompelen, 'voor als je ooit een huis koopt'. Nee: 'Omdat je anders level twee niet haalt' is een veel motiverender betoog, ervaart hij. 'Dat is misschien een zwakgebod, maar het werkt als een tierelier.'



Martijn Koops, lerarenopleider bij de HU en schrijver van twee boeken over gamedidactiek: 'Als een docent de uitleg in een filmpje zet en in de les quizjes speelt... dan hebben de

leerlingen geen tijd om te Whatsappen of te klooien'. Beeld Marcel van den Bergh / de Volkskrant

Voorbeeld

Jaarlijks probeert Koops met een conferentie mensen in de onderwijswereld van zijn ideeën te overtuigen. In de vier voorgaande edities werd een etage van de HU ingericht om mensen te ontvangen. Nu de bijeenkomst digitaal moet, ziet Koops een kans. 'Als we zeggen dat we mooi online onderwijs kunnen geven, kan de conferentie daar zelf een voorbeeld van zijn.'

Als de ophaalbrug eenmaal is gezakt, biedt die voor uiteindelijk 457 mensen toegang tot de conferentie. Velen kiezen voor paars, blauw of groen haar, een enkeling combineert een mannennaam met een vrouwenlichaam. Ze manoeuvreren zich van pleintje naar pleintje, waarop kermiskraampjes staan die doorverbinden naar workshops via Zoom of Microsoft Teams. Een redelijk uitdagende zoektocht, vertelt vormgever Sandra bij de eerste sessie. 'De kraam zat half achter een struik verstopt.'

Op een van de pleinen staat de avatar van Arne Bezuijen er verlaten bij. Maar schijn bedriegt, want de co-oprichter van game-ontwikkelaar The Barn heeft het druk met het beantwoorden van vragen. 'Games zijn van nature motiverend', zegt Bezuijen. 'En een gemotiveerde leerling leert beter.'

Omdat een leraar doorgaans niet veel tijd heeft om lessen voor te bereiden, moet een game volgens Bezuijen 'zeer laagdrempelig in gebruik' zijn. Ondertussen is de groep om les aan te geven vaak groot en bovendien vrij kritisch. Ze zijn op de Playstation gewend om spellen te spelen die miljoenen hebben gekost, hebben dus hoge standaarden. Die elementen vormen 'een leuke uitdaging', vindt Bezuijen.

Volgens Koops komen bij het spelen van spelletjes een aantal drijfveren los. Zo houden we van directe beloningen voor prestaties, willen we niet verliezen en zijn we gevoelig voor groepsdruk. Met minimale voorbereidingstijd voor de docent kunnen deze elementen in het onderwijs geïmplementeerd worden, zegt Koops. 'Het is allemaal geen hogere wetenschap, je moet het gewoon doen.'

Escaperoom

De meerderheid van de conferentiegangers lijkt het punt van 'gewoon doen' allang voorbij. Veel deelnemers zijn vooral benieuwd naar de allernieuwste ontwikkelingen in de gamedidactiek, initiatieven die complexer van aard zijn dan het maken van een woordzoeker of het opwerpen van een digitale dobbelsteen. Arjan Stolk van ROC Tilburg komt deze middag op het idee 'een

escaperoom te ontwikkelen’, scheikundedocent Amanda Lucas gaat naar aanleiding van de conferentie ‘experimenteren met 3D-lessen’.

Anderen kijken gewoon hun ogen uit. Student Thijmen Brans is vanaf volgend jaar natuurkundeleraar en weet zeker: ‘Ik wil dit veel gaan inzetten in mijn lessen’. Hij volgde eerder lessen van Koops. Als je genoeg punten haalde bij zijn wekelijkse quizjes over de stof, hoefde je de inleiding voor een verslag niet te schrijven. ‘Ik heb voor het eerst twee boeken gelezen voor mijn opleiding, haha!’, typt hij. Hij noteert ijverig de websitelinks van de bedrijven die bij de kraampjes staan. ‘Inspiratie opdoen’, aldus Brans.

Loopt de hele conferentie dan op rolletjes? Niet helemaal. Vol trots had Koops Jane McGonigal aangekondigd als hoofdmoot van de middag, ‘echt een kopstuk op het gebied van alternate reality games’. Door het digitale karakter van de conferentie was de Amerikaanse grootheid ineens beschikbaar.

Maar het stormt in Californië en McGonigals stroom is uitgevallen. ‘Ze wilde nog met haar auto naar een bergtop rijden, maar het kan echt niet’, moet Koops vanuit zijn werkkamer op zolder aan deelnemers mededelen. ‘We kunnen dus eerder borrelen.’



Beeld uit de online conferentie over gamen in het onderwijs. Beeld Marcel van den Bergh / de Volkskrant

Meer weten over gamedidactiek?

Op de website van Koops staat [een overzicht van spellen die makkelijk te implementeren zijn in lessen.](#)