

# Serieuze spellen als klaslokaalexperiment

De klaslokaalexperimenten hebben in rap tempo intrede binnen het economie onderwijs gedaan. Nadat de havo in 2010 al begonnen was met het programma Teulings volgde het vwo vorig jaar. Zowel de havo als het vwo is nu gestart met de hierbij horende klaslokaalexperimenten. Be Involved, een jong bedrijf ontstaan uit de TU Delft speelde op deze ontwikkeling in. Precies een jaar geleden bracht ze haar methode uit waarmee klaslokaalexperimenten ingevuld kunnen worden met serious games. Inmiddels een jaar verder maakt bijna tien procent van de havo vwo scholen gebruik van de methode. Wat zijn deze serieuze spellen nou precies en wat zijn de ervaringen uit het veld?

Guus Meijer



Spelbundel economie

## Serious gaming – een nieuwe tak van wetenschap -

De term 'serieuze spellen' is een letterlijke vertaling van de relatief jonge wetenschap waarop het bedrijf haar spellen baseert; Serious Gaming. Bij Serious Gaming worden complexe theorieën in spelvorm gegoten waarbij het voor spelers begrijpbaar wordt overgebracht. Serious Gaming onttrekt mensen aan het idee dat ze bezig zijn met leren en laat spelers afleidingen vergeten waardoor ze beter betrokken zijn bij de les. Het resultaat van een goed ontworpen

game is dat spelers tijdens de game sterke ervaringen opdoen over de theorie. Door deze ervaringen in de real-life context te plaatsen vormen spelers een helder beeld van de theorie.

## Serious games als klaslokaalexperiment

Waar de term serious gaming snel doet denken aan digitale games hebben spellen van Be Involved de analoge vorm. Het zijn combinaties van bord-, kaart- en rollenspellen waarbij spelers in kleine groepen actief aan de slag gaan met de lesstof. Er wordt veel overlegd, samengewerkt en gediscussieerd. Terwijl leerlingen spelen, trainen ze ook deze sociale competenties.

De combinatie van de klassikale en actieve opzet van de spellen maakte het concept van Be Involved in potentie goed geschikt als klaslokaalexperiment. Toen het bedrijf hier door een economiedocent op werd gewezen besloot ze een aantal concepten te ontwikkelen. Inmiddels is het aanbod uitgegroeid tot acht verschillende economiespellen allen geschikt als klaslokaalexperiment. Elk spel sluit aan op een lastig concept verspreid over het gehele examenprogramma. Zo gaat het spel Aan Bod in op de aanbodzijde van de economie uit het concept Markt en sluit Wissel die Koers aan op het concept Goede tijden slechte tijden. Voor elk concept uit het examenprogramma biedt het bedrijf zo een ander spel.

## Educatieve spellen in de klas

Een spel bevat genoeg materiaal om het met een volle klas te spelen. De les start met het maken van groepjes en het uitdelen van de voorverpakte spelsheets. Aan de hand van een instructiepresentatie worden kort en bondig de spelregels en de spelcontext toegelicht. Nu weten alle leerlingen hoe het spel in zijn werk gaat en welke rol zij in het spel vertolken. De groepjes gaan zelfstandig aan de slag waarbij het enthousiasme en daarbij het geluidsniveau flink zullen stijgen. Tijdens het spelen heeft de do-



## Spelen in de klas

cent de handen vrij om rond te lopen en te observeren. Waar nodig kunnen groepjes extra ondersteuning geboden worden.

Wanneer het spel ten einde is wordt er kort stil gestaan bij de winnaars. De winnaars krijgen even de tijd winnende tactiek te delen met de klas. Aan de hand van de reflectiepresentatie worden de ervaringen uit het spel gekoppeld aan de lesstof. Toen jouw munt een heel hoge wisselkoers had, exporteerde je toen nog veel producten? Nee? Kun je uitleggen waarom niet?

## Gebruikerservaringen

Inmiddels zijn de spellen precies een jaar in gebruik en worden ze ingezet op bijna tien procent van de havo vwo

scholen. Maar wat zijn nu de ervaringen met de spellen? Om hier achter te komen zijn we het gesprek aangegaan met vier gebruikers van het eerste uur.

“De meeste leerlingen vinden het leuk om de spellen te doen” antwoord Marijke Inklaar van het Dollard College op de vraag hoe de spellen ontvangen werden door leerlingen. “Ze gaan fanatiek aan de slag, soms misschien wel iets te. Dan hebben ze geen geduld om de uitleg af te wachten en gaan dan al door op hun eigen manier”. Een collega uit Rotterdam beaamt dit “Er waren individuen die bij voorbaat de spellen niet open gingen, maar dat heb je met een gewone les ook. Uiteindelijk vinden veel leerlingen de spellen echt leuk.”

Over de aantrekkelijkheid van het materiaal is iedereen het eens. De spellen zijn mooi vormgegeven en daarbij visueel aantrekkelijk voor leerlingen. Marijke

had zelfs al eens de vraag gehad of de spellen in de winkel te koop waren. Ook valt het iedereen positief mee hoe leerlingen het materiaal behandelen. “Na afloop van de les werd alles weer netjes ingepakt en ingeleverd”, vertelt Albert Richter van ‘t Atrium college in Amersfoort.

Het voorbereiden van een spel verschilt wel van de voorbereiding voor een normale les. Dit was wel even wennen. De uitgebreide docentenhandleiding werd als zeer nuttig ervaren maar toch viel het soms tegen om het spel snel onder de knie te krijgen. “Maar de moeite is gelukkig niet voor niets” geeft Albert Richter van ‘t Atrium College in Amersfoort aan. “Als ik de spellen nog een keer speel, kan ik ze zo uit de kast pakken”.

Bij de uitvoer in de klas werd de instructiepresentatie als een fijne ondersteuning bevonden. “De presentatie is heel prettig bij de uitleg” verteld Marijke.

“Het helpt als de leerlingen uitleg zowel zien als horen. Als het spelmateriaal of de invulformulieren in beeld komen, hoef je minder woorden te gebruiken. Daarbij is de koppeling met de lesstof goed te maken. “Ik vind dat de spellen erg goed aansluiten bij de theorie die behandeld wordt” zegt Marijke. “Laatst kon ik de spellen in drie verschillende klassen gebruiken omdat ik precies die onderwerpen aan het behandelen was”.

Waar het eenvoudig bleek om te constateren dat leerlingen het leuk vonden om het spel te spelen blijkt het stukken moeilijker om een uitspraak te doen over het daadwerkelijke leereffect. Maar dit geldt eigenlijk in zijn algemeen voor de klaslokaalexperimenten, het blijft nog even zoeken. “Maar de spellen bieden in ieder geval een uitstekende kapstok voor vervolglussen” sluit Arjan Romijn van het Luzac Rotterdam af.

## Educatieve spellen als klaslokaalexperiment

Bent u nog op zoek naar een effectieve, motiverende en laagdrempelige methode om uw klaslokaalexperimenten in te vullen? Doe dan mee met onze gratis workshop Serious Gaming speciaal voor economie docenten!



gratis  
Workshop  
bij u in de buurt!

Aan het einde van de workshop heeft u:

- inzicht in de wetenschap Serious Gaming,
- educatieve spellen zelf ervaren,
- praktische handvatten voor klassikale inzet,
- ervaringen kunnen delen met collega's.



Kijk voor data en locaties bij u in de buurt op [www.beinvolved.nl](http://www.beinvolved.nl)

De kracht van Serious Gaming is zeer bruikbaar in het voortgezet onderwijs



- Dr. Igor Mayer

Associate Professor Public Management and Gaming aan de TU Delft



beinvolved