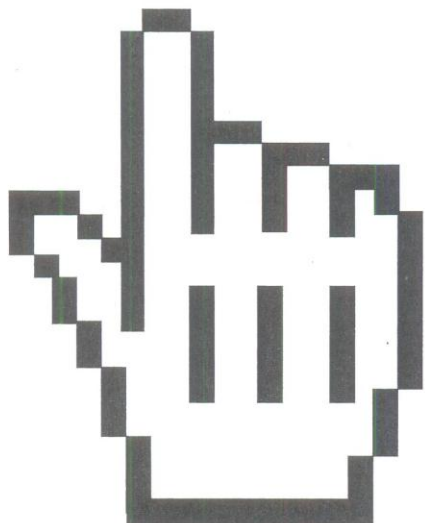
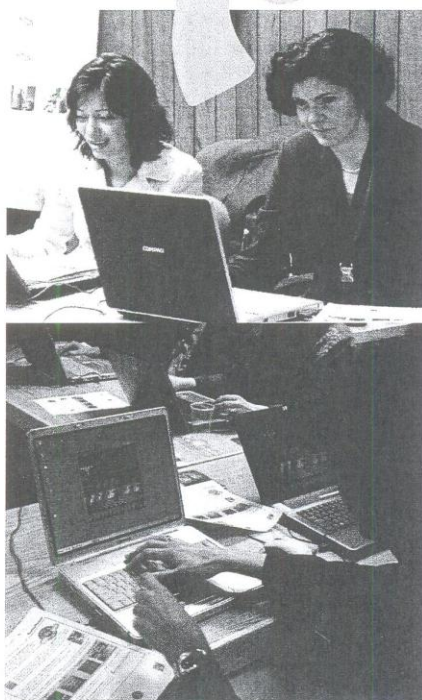


MET GAME



Games horen bij het leven, in elk geval bij het leven van jongeren. Geen wonder dat games geregeld in het onderwijs opduiken, met soms hele goede resultaten. Leerlingen blijken sommige kennis en vaardigheden beter, sneller, leuker en blijvender op te pikken via een goede game.



Maar wat is een goede game? Wat maakt een game aantrekkelijk om te spelen? Als leerlingen zelf games gaan maken, zijn dat vragen die aan de orde komen. Voor docenten die zelf weinig of geen game-ervaring hebben, is het nogal lastig om daarover mee te denken. Gamescool, een online cursus voor docenten, zet deelnemers vóór de lessen in gameontwerp eerst zelf aan het gamen.

"Mensen die zelf nauwelijks gamen, zeg maar de 40+ generatie [ik chargeer nu een beetje], kunnen moeilijk snappen wat er zo leuk aan gamen is. En omdat ze de belangrijkste game-elementen niet kennen, niet weten wat een 'boss' is of een 'power up', een 'shooter' of een 'rpg', kunnen niet-gamers niet beoordelen of een game leuk is." Aan het woord is Wouter Baars, specialist in het ontwerpen van educatieve software en educatieve games. "Om weloverwogen iets te doen met games in het onderwijs, zullen docenten meer van gamen moeten afweten. Ik zet mijn cursisten daarom eerst zelf aan het gamen en laat ze verschillende soorten games proberen. Zo krijgen ze meer zicht op de werking ervan. Met games kun je meer verschillende leerstijlen aanbieden dan normaal gesproken in het onderwijs aan bod komen. Voor sommige leerlingen werkt dat veel beter."

Doel

Wouter Baars geeft al jaren gamecursussen voor kleine groepjes docenten. "In die cursussen leren docenten de beginselen van het maken van games met het programma GameMaker. Niet met als belangrijkste doel om zelf perfecte games kunnen maken – al zit er geregeld een cursist tussen die

echt aan de slag gaat om voor zijn of haar eigen vak een game te maken. De kern van Gamescool is dat docenten er zelf zoveel vanaf weten, dat ze hun leerlingen kunnen begeleiden in het maken van games."

Om meer mensen tegelijk te kunnen scholen en minder afhankelijk te zijn van tijd en plaats, wilde Baars die cursusavonden omzetten naar een cursus via internet, via een elektronische leeromgeving. Samen met Pauline Maas, die cursussen 'games maken' geeft aan kinderen en zelf lesmateriaal schrijft, zette Baars in 2009 een online cursus voor docenten op: Gamescool. Aan de testfase deed zelfs een docent uit Aruba mee. Wouter Baars: "Het is wel een heel pittige cursus, het kost deelnemers echt drie uur werk per week. Ik hoor wel eens geluiden in de trant van 'Ik hoef het zelf niet echt te snappen, die leerlingen zijn toch veel sneller dat ik; je moet ze gewoon een beetje coachen.' Ik vind dat een zwaktebod. Om leerlingen te kunnen helpen de problemen die ze tegenkomen te tackelen, moet je de materie zelf ook beheersen. Van een wiskundeleraar zouden we toch ook niet accepteren als die zei 'Ik weet eigenlijk niks van wiskunde, ik coach mijn leerlingen alleen maar, de rest ontdekken ze zelf wel'. Maar iedereen kan met GameMaker leren omgaan tot op zekere hoogte, echt niet alleen mensen met een bèta-achtergrond. Er komen ook dingen bij kijken als achtergronden ontwerpen, animaties, geluiden. Dat is vaak meer het pakkie aan van ckv-docenten."

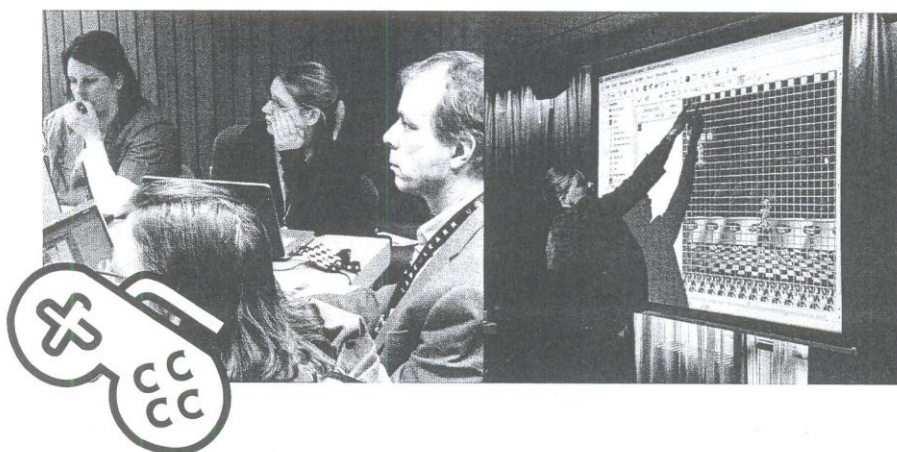
Verwachtingen

Als mensen zelf aan de slag gaan en zelf merken hoe leuk, lastig en tijdrovend het maken van een

SCOOOL



DE GAME-KLOOF OVERBRUGGEN



game is, verdwijnen ook irreële verwachtingen. Wouter Baars: "Docenten komen soms binnen met het idee dat ze een sollicitatie-game willen maken, of een geschiedenis-game. Ze hebben een educatief doel en willen dat dan in een game stoppen, omdat jongeren games nu eenmaal leuk vinden. Maar het is maar de vraag of een game de beste vorm is om dat educatieve doel in te gieten. Daar komen ze wel achter als ze eerst eens zelf wat verschillende soorten games gemaakt hebben: bij het maken van een goeie game komt heel veel kijken. Jongeren willen in het begin vaak meteen een ingewikkelde role playing game maken en hebben dan het beeld voor ogen van de gelikte spellen die ze van internet kennen. Als de docent zelf hands-on ervaring heeft, kan hij de leerlingen beter helpen om simpeler te beginnen. De verwachtingen over de resultaten van een cursus games maken op school moeten meer gezocht worden in samenwerken, creatieve uitdagingen en oplossingen voor problemen zoeken, dan in een perfect spel."

"Niet-gamers kunnen niet beoordelen of een game leuk is"

Praktijk

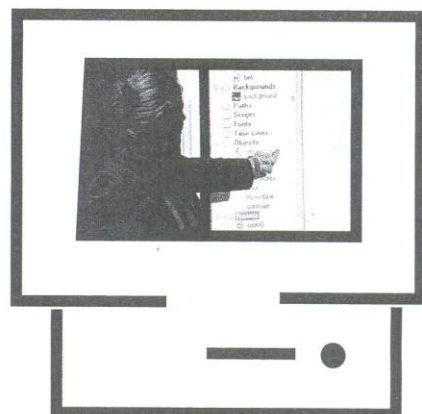
Op de Dapperschool in Amsterdam-Oost geeft Gamescool-cursist Jan Giliam van Arkel elke don-

derdagmiddag leiding aan de computerclub. "Tien leerlingen uit groep 8 wilden graag leren hoe ze 'doekoe konden maken' [= geld verdienen] met de computer. Ze zagen wel toekomst in het maken van computerspellen en vroegen of ik daar les in wilde geven. Ik ben met hen aan de slag gegaan en ze zijn echt enorm fanatiek."

De meeste kinderen werken aan een schietspel, maar de resultaten lijken nauwelijks op elkaar. Een kind heeft vooral enorm z'n best gedaan op de achtergrond, waarin vurige vlammen te zien zijn: "Als je verliest, val je in de hel." Een ander kind heeft vreselijk gezwoegd op een aanmeldscherm waar een speler zijn of haar naam in moet tikken en dan vervolgens begroet wordt met 'Hallo,' en de ingetikte naam. Trots wordt dit gedemonstreerd met de namen van iedereen die maar in de buurt is. Weer iemand anders heeft de perfect vette achtergrondmuziek gevonden en in zijn game ingebouwd. Het enige meisje in de computerclub heeft een heel eigen versie van een shooter gemaakt: haar hoofdpersoon is een meisje, dat met hartjes op slechteriken schiet. Als die worden geraakt, worden ze goed.

De kinderen zetten hun maaksels in hun eigen computerclub-community, waar Jan Giliam van Arkel ook tips plaatst en links naar interessante sites waar je bijvoorbeeld zelf makkelijk mooie avatars kunt ontwerpen voor in je spel.

Jammer genoeg houdt de computerclub al weer bijna op; de komende weken zal er veel tijd gaan zitten in het voorbereiden van de afscheidsavond en andere eind-van-de-basisschool-activiteiten. Maar een aantal clubleden weet het zeker: "Ik ga later mijn beroep maken van games ontwerpen." ■



Gamescool is geen LOI-achtige cursus. Groepen cursisten starten tegelijk, zodat ze elkaar ook kunnen helpen en inspireren via de elo. Met datzelfde doel worden per cursusronde twee bijeenkomsten gepland. In oktober gaat een nieuwe Gamescool-ronde van start. Voorwaarden voor deelname zijn: een nieuwsgierige houding, flink wat tijd iedere week gedurende de cursus en de inzet om het maken van games tot op zekere hoogte ook echt zelf te willen beheersen.

Meer informatie en inschrijven:
www.gamescool.nl