

Games gebruiken is nog even wennen

Het idee in dit project was dat leerlingen door middel van het spelen van games min of meer 'aan den lijve' de dilemma's zouden ervaren waar het in de opdrachten om ging, waardoor de link met de journalistieke vragen makkelijker te leggen zou zijn. Het lijkt er echter op dat het in de experimentele groep vaak juist moeilijker was om die link te leggen dan in de controle groep. Leerlingen waren vooral gefocust op het spelen van de games en zagen de link met de vragen en opdrachten in hun logboek vaak niet.

Bij de docenten in de experimentele groep was mogelijk sprake van een 'cognitive overload': enerzijds gebruikten zij voor het eerst games in de klas en anderzijds werkten zij voor het eerst met behulp van de journalistieke vragen aan burgerschap.

De leerlingen in de controlegroep hebben hun logboek zorgvuldiger ingevuld zijn en zijn waarschijnlijk gericht met de journalistieke vragen bezig geweest dan de leerlingen in de experimentele groep.

De journalistieke vragen:

een bruikbare invalshoek voor kritisch burgerschap?

De effectiviteit van de lessenreeks werd in dit onderzoek niet aangetoond: de leerlingen in beide condities scoorden niet hoger dan de leerlingen in de nulmeting.

Wel scoort de lessenreeks in de controlegroep in vergelijking tot de experimentele groep hoog op die zaken in de vragenlijst die peilen naar kennis en inzicht i.v.m. de benadering van conflicten en maatschappelijk handelen. Klassendiscussies zijn daarbij van belang, maar leerlingen zijn het niet gewoon om via discussies les te krijgen.

Veelzeggend in dit verband is wat naar voren kwam, toen we een docent die een aantal positieve resultaten behaalde in de schijnwerpers zetten. Wat deze docent typeerde was zijn insteek bij deze discussies: hij vond deze lessen een goede gelegenheid om leerlingen te laten oefenen met wat ze nog niet

goed konden, namelijk discussiëren en naar elkaar luisteren. Juist omdat ze dat nog niet goed konden, vond hij dat dat grondig geïoefend moest worden.

Als er iets is waar het in deze lessenreeks om gaat dan is het wel dat: tijdens een discussie een zaak van verschillende standpunten bekijken, naar elkaars argumenten luisteren en leren dat dingen niet altijd, of liever nooit, zwart/wit liggen. De games blijken een mooie aanleiding voor discussie, maar het vergt een grondige voorbereiding van de leerkracht om beide te combineren in de lessen. Wil een project als dit kans van slagen hebben, dan moet er binnen een school ruimte zijn voor inbedding in een beproefde game-based learning aanpak, met ruimschoots aandacht voor de begeleiding van leerkrachten, introductie en het belang van debriefing.

Colofon

Het onderzoek Kritisch Burgerschap is uitgevoerd in het kader van Onderwijs Bewijs.

Voor meer informatie:

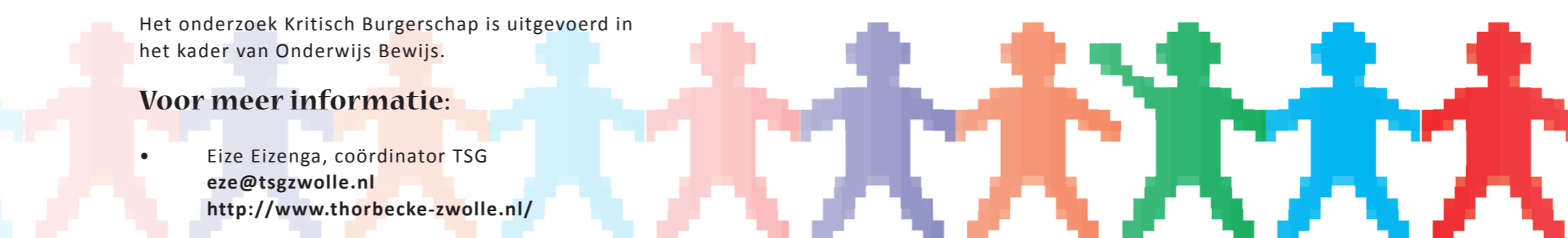
- Eize Eizenga, coördinator TSG
eze@tsgzvolle.nl
<http://www.thorbecke-zwolle.nl/>
- Ineke Verheul, extern onderzoeker, ondernemer bij Game Onderwijs Onderzoek, een bureau voor advies over en onderzoek naar games in het onderwijs
game.ondd@gmail.com
<http://www.game-ondd.nl/>

Vormgeving:

- Leon Martakis
info@leonmartakis.nl

Kritisch Burgerschap op de TSG

◀ CHOOSE YOUR CHARACTER ▶



Het project

Kritisch Burgerschap is een onderzoeksproject dat in een samenwerkingsverband tussen de Thorbecke Scholengemeenschap, Game Onderwijs Onderzoek en de Onderzoeksgroep Cultuur & Educatie van de Universiteit van Gent werd uitgevoerd voor Onderwijs Bewijs.

Waarom kritisch burgerschap?

Sinds 2006 zijn scholen verplicht burgerschap deel uit te laten maken van hun curriculum, maar over de wijze waarop dit het best zou kunnen gebeuren bestaat nog veel onduidelijkheid. Dit heeft onder andere te maken met het feit dat nog niet duidelijk is of burgerschapsvorming als vak zou moeten worden gegeven, of juist vakoverstijgend. In Nederland neigt het onderwijs vooral naar het laatste, in tegenstelling tot in veel andere Europese landen.

In een onderzoek over burgerschapscompetenties onder jongeren bleken leerlingen redelijk goed te scoren op alle door de onderzoekers onderscheiden componenten van burgerschap, behalve op de kritische reflectie component. Ook in het VO bleek de kritische component nog maar weinig uit de verf te komen. Zo wisten hoger presterende leerlingen wél meer over burgerschap, maar ze dachten er niet opvallend veel meer over na.

De kritische component en ook de attitude component blijken een 'dip' te vertonen bij jongeren van rond de 15 jaar. Daarbij komt dat met name de kritische reflectie component lastiger vakoverstijgend in het curriculum is in te bouwen.

Het onderzoek

In het onderzoek werd nagegaan of leerlingen de kritische reflectie component van burgerschap (kritisch burgerschap) beter onder de knie krijgen wanneer daarbij games worden gebruikt dan wanneer dat niet het geval is. Er zijn in dit project games gebruikt vanwege het immersieve karakter ervan: het idee dat dilemma's eerder ook echt als dilemma's ervaren

worden, als de leerling het gevoel heeft zo'n dilemma daadwerkelijk te ervaren.

We gingen in het onderzoek uit van de journalistieke vragen: wie, wat, hoe, wanneer en waarom. Leerlingen leerden gebeurtenissen en dilemma's waar ze in de games mee werden geconfronteerd te bekijken vanuit de journalistieke vragen, in de hoop dat ze daarmee leerden zaken vanuit verschillende standpunten te bekijken en open te staan voor andermans argumenten. In de controlegroep werden de leerlingen met vergelijkbare topics geconfronteerd en werd dezelfde methode gevolgd, maar dan zonder games.

De leerwinst werd vastgesteld d.m.v. een pre- en posttest.

Om de effectiviteit van de lessenreeks vast te stellen werd daarnaast een nulmeting uitgevoerd bij alle tweede klassen van het voorgaande leerjaar.

Het leerproces werd in beide groepen gevolgd door middel van observaties en logboeken van leerlingen en docenten. Het onderzoek is uitgevoerd in alle tweede klassen van het schooljaar 2011/2012.

De games

De games die we in dit onderzoek gebruikten zijn PING, On the ground reporter en Fate. PING is een educatieve game waarin leerlingen ervaren hoe het is om arm te zijn: hoe frustrerend het is om steeds van het kastje naar de muur gestuurd te worden, allerlei instanties af te moeten lopen en hoe zwaar ook maar de kleinste tegenslag dan aan kan komen. PING is een gratis beschikbare online game, in België ontwikkeld met steun van o.a. de Koning Boudewijnstichting.



On the ground reporter, Afghanistan van Butch and Sundance Media is eveneens een educatieve game. In de game sporen leer-

lingen bronnen op. Dat kunnen personen zijn die ze interviewen, of documenten, of situaties waaruit conclusies kunnen worden getrokken. Het doel van de game is om te leren inschatten hoe betrouwbaar bronnen zijn. Ze leren dat het uitmaakt wie iets beweert en dat motieven van mensen en instanties daarbij van belang zijn.

Fate is geen educatieve game, maar een entertainment game die in dit onderzoek educatief gebruikt wordt. Het is een text adventure: de speler beweegt zich in een ruimte, voert dialogen en lost puzzels op, puur op basis van tekstuele informatie. Een dergelijke game wordt ook wel 'interactieve fictie' genoemd. De game is ontwikkeld door Victor Gijsbers van de Universiteit Leiden.



Het hoofdthema van Fate is: hoever ga je om het leven van je ongeboren kind te beschermen? Rond dat thema spelen zich een aantal interessante dilemma's af die goed bruikbaar zijn voor waar het in dit project om gaat.

Controlegroep doet het beter

Er was geen verschil tussen de experimentele en de controle conditie bij de vergelijking tussen de scores van de pretest en de posttest op de reflectie schalen van de vragenlijst die wij in dit onderzoek gebruikt hebben.

Wel bleken er verschillen tussen beide condities te bestaan op de kenniscomponent. Op twee kennisschalen van de vragenlijst: Kennis over maatschappelijk handelen en Kennis over conflicten namen de scores van de leerlingen in de controle groep toe, terwijl de scores van de leerlingen in de experimentele groep afnamen. Het leerdoel lijkt bij nadere beschouwing beter gemeten te worden met wat in de vragenlijst de kennisvragen worden genoemd dan met de vragen die voor het meten van reflectie bedoeld zijn.