

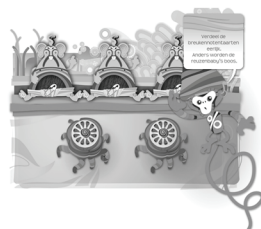
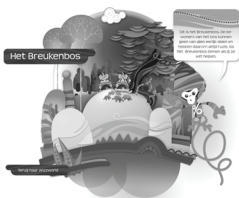
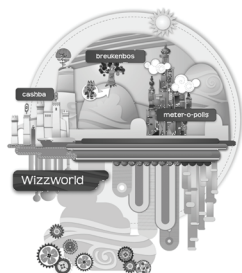
Rekenen als serious game in het basisonderwijs

Michaël Bas, Marcus Vlaar & Tamara Ackermans

Een korte introductie in serious gaming in het primair onderwijs. Ranj is een expert op het gebied van serious games. Michaël Bas geeft een korte introductie van serious gaming in het primair onderwijs.



Serious games bieden mogelijkheden om het leren, op een manier die leerlingen aanspreekt, te stimuleren. Tegelijk kan een game ook bijdragen aan het paraat houden van kennis en vaardigheden door deze regelmatig te oefenen, consolideren, toetsen en onderhouden. De onderwijsraad onderkent de mogelijkheden van (serious) gaming, en schrijft in haar rapport 'Onderwijs en open leermiddelen' (september 2008) onder meer: 'Serious games' doen een beroep op meer speelse vormen van leren en zijn daarmee sterk motiverend. Bovendien sluiten games ook goed aan bij de huidige generatie leerlingen, voor wie geldt dat zij een minder scherp onderscheid maken tussen leren en vrije tijd: 'leren is fun', net als vrije tijd.



Denktanksessie over de voor- en nadelen van de mogelijkheid van een digitaal rekenspel: Het rekenonderwijs is de laatste jaren onderwerp van discussie. Nederland dreigt zijn sterke internationale positie te verliezen. Aanhangers van de 'traditionele' en de 'realistische' rekendidactiek lijken lijnrecht tegenover elkaar te staan. Maar uit onderzoek blijkt dat niet de didactiek de oorzaak is. De maatschappij legt grote druk op scholen, en leerkrachten komen onvoldoende toe aan hun primaire pedagogische taken. Het rekenpeil moet over de gehele linie omhoog. Het kan ook beter, leuker, uitdagender en efficiënter door het inzetten van een kwalitatief hoog spel, gebaseerd op de bestaande kerndoelen. Een consortium van experts ontwikkelt op dit moment *Wizzworld*, een rekendidactiek voor de basisschool, waarin alle kerndoelen worden bereikt door middel van een uitdagend spel, een spel gebaseerd op de laatste wetenschappelijke inzichten van o.a. het

Freudenthal Instituut. Onderwerpen die aan bod komen:

- Realistisch rekenen versus traditionele methodes.
- Kerndoelen wel of niet?
- Wat zijn de randvoorwaarden waaraan een rekenspel moet voldoen?
- Tegen welke praktische problemen wordt aangelopen?