Adviesrapport

Casusgroep 1 – Finn Alberts, Maud Derhaag, Peter Derks en Brent Vliex

# Inleiding

Na de analysefase te hebben doorlopen zijn enkele concepten bedacht. Bij elk concept zijn enkele voor- en nadelen in kaart gebracht. Op basis hiervan zijn we tot een advies gekomen met welk concept het raadzaam is om door te gaan.

# Concepten

Een eerste optie is om een traditionele les te geven, zoals deze nu vaak in het onderwijs worden gegeven. Dit betekent concreet dat er eerst uitleg volgt met daarna enkele oefenopdrachten. Nadeel hiervan is, is dat uit ons onderzoek is gebleken dat alleen uitleg van een docent niet erg effectief is in het overbrengen van de stof, vooral bij ICT. Voordeel is wel dat docenten hier erg bekend mee zijn en er dus weinig in geïnvesteerd hoeft te worden in het opleiden van docenten en het ontwikkelen van nieuwe lesmethodes.

Een andere optie is om een interactieve quiz te verwerken in de lessen. Hierdoor is er meer interactie, wat volgens ons onderzoek een positieve invloed heeft. Nadeel hiervan is dat de interactie beperkt is, omdat na de les de zelfstudie weer beperkt wordt tot simpelweg leren uit boeken en/of aantekeningen.

Ook een online portal, waarin leerlingen aan de slag kunnen met de stof, is een optie. Voordeel hiervan is, is dat leerlingen op een eigen tempo en in hun eigen tijd met de stof aan de slag kunnen en kunnen oefenen. Nadeel is dat leerlingen vaak niet goed of onvoldoende oefenen binnen dit online portal wanneer er niet gewaakt wordt of leerlingen de opdrachten daadwerkelijk ook maken. Ook is hierbij weinig interactie met de docent, wat ertoe leidt dat leerlingen gedemotiveerd raken wanneer ze vastlopen bij een opdracht.

Gamification is ook een optie. Doordat de stof in een spelvorm wordt geoefend raken leerlingen gemotiveerder om actief bezig te zijn met de stof. Ook creëert dit een element van competitie, waardoor leerlingen zichzelf steeds willen blijven verbeteren. Een spel kan ook vaker gespeeld worden, wat voor herhaling zorgt, waardoor stof beter blijft hangen (Drillster, sd). Nadeel is dat leerlingen te veel aandacht gaan besteden op de spelelementen en minder op de stof zelf. Ook bij gamification is er weinig interactie met de docent, waardoor leerlingen gedemotiveerd kunnen raken wanneer zij vastlopen met de stof.

# Advies

Wij raden aan om met gamification aan de slag te gaan, daar dit vele voordelen heeft. Het belangrijkste is dat volgens onze analyse een spel de scholieren het meest zal motiveren om met de stof aan de slag te gaan. Door de lesstof in spelvorm te presenteren hebben kinderen namelijk minder snel door dat ze aan het leren zijn. Hierdoor zijn ze ook eerder bereid meer tijd de steken in het ‘leren’. Hierin is een online portal of traditionele lessen niet toereikend. Daarbij komt nog dat in tegenstelling tot een interactieve quiz in de lessen, een spel ook in eigen tijd te spelen is.

Een spel is goed tot een prototype uit te werken binnen onze deadline. Ook zijn de nadelen beperkt en zijn deze te overkomen. De leerstof kan bijvoorbeeld zo verwerkt worden in het spel dat je hier als leerling niet omheen kan. Ook kan het spel feedback geven aan de spelers wanneer zij fouten maken, waarbij wordt uitgelegd wat zij fout hebben gedaan.

# Verwijzingen

Drillster. (sd). *Wetenschappelijke onderbouwing*. Opgehaald van Drillster: https://www.drillster.com/info/nl/business-science