Field Test

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

# Doelstelling

De ICT wordt een steeds belangrijker onderdeel van onze samenleving. Zo wordt er op middelbare scholen ook steeds meer aandacht aan besteed. Het onderzoeksteam van de Academie ICT, het lectoraat Data Intelligence, heeft de 7C-methode ontwikkeld, een methode waar de 7 basisstappen voor programmeren als een recept worden gepresenteerd. Aan ons is de opdracht gegeven om met een creatieve lesmethode te komen die zal helpen bij het verspreiden van het 7C-stappenplan. Wij hebben een spel ontwikkeld waarbij de stof van het 7C-stappenplan wordt toegepast. Het doel van de Field Test is om te kijken of de leraren en leerlingen tevreden zijn over de lesmethode en of deze ook helpt om de stof te begrijpen.

# Onderzoeksmethode

De onderzoeksmethode die wij gebruiken voor deze Field Test is de producttest. Dit houdt in dat een populatie gebruikers het spel gaat gebruiken onder gecontroleerde omstandigheden en dat deze gebruikers op een structurele manier bevraagd worden.

De populatie van de Field Test bestaat uit alle leerlingen en docenten die de game spelen/gebruiken in de lessen. De steekproef bestaat uit alle leerlingen en per 5 klassen één docent.

Voor de leerlingen verwerken we de Field Test in het spel zelf. Dit doen we door aan het einde van elke “run” kort de vraag te stellen om het spel te beoordelen op een schaal van 1 t/m 5. Ook vragen we hierbij of de leerling eventueel nog zijn of haar antwoord wil toelichten. Samen met deze beoordeling wordt ook de score (die gehaald wordt in het spel) opgeslagen van de leerling. Hiermee kan namelijk worden bekeken hoe goed de leerling de stof begrijpt.

Met de docenten willen we een interview afnemen om te achterhalen of het spel goed past bij de lessen. Ook willen we horen of ze nog feedback hebben op het spel.

# Instructies voor deelnemers en onderzoekers

## Voor deelnemers

De docent geeft uitleg over het stappenplan en hoe dit stappenplan werkt. De leerlingen volgen deze uitleg en spelen vervolgens het spel. Ze vullen ook de feedback in die het spel vraagt.

## Voor onderzoekers

Tijdens de interviews met docenten is het belangrijk om te weten te komen of de docenten de meerwaarde van het spel zien. Ook is het belangrijk om hun ervaringen tijdens de lessen te achterhalen. Feedback is hierbij ook van belang. Zien de docenten verbeterpunten voor het spel? Vinden de docenten de vragen ook relevant? Ook kan worden gekeken of docenten zelf nog eventuele vragen voor in het spel hebben.

# Opzet analyse systematiek

Een belangrijk aspect van de analyse is of er een stijgende lijn te zien is in de resultaten. Dat wil zeggen: worden de resultaten beter naarmate het spel vaker wordt gespeeld? Verder moet ook worden gekeken naar de gemiddelde score van de gebruikers, op basis van hun laatste ‘run’.

Ook moet worden gekeken naar het gemiddelde van de beoordelingen. Daarbij kan bij lagere beoordelingen (score van 4 of lager) worden gekeken wat de toelichting hiervoor is.

Na de interviews met de docenten moet allereest gekeken worden of de docenten tevreden zijn met het spel. Wanneer de docenten nog feedback hebben moet bekeken worden of de feedback die ze hebben gegeven verwerkt kan worden in het spel. Deze informatie wordt handmatig verwerkt.