

Gamen is mijn grootste hobby

Een interview met Nienke Lurvink over Serious Gaming

Sinds 2023 maakt Nienke Lurvink deel uit van de NVOX-redactie als eindredacteur vmbo. Dat doet ze met verve. Wat de meeste lezers niet weten, is dat ze bezig is met een masterstudie Serious Gaming. Reden genoeg voor een gesprek in dit themanummer.

Nienke is docent aan het Kamerling Onnes in Groningen, waar ze lesgeeft in natuurkunde en in beeldende vakken.

Je volgt nu de master Serious Gaming aan de NHL in Leeuwarden. Wat is het belangrijkste dat je daar hebt geleerd tot dusver?

Vooraf dat we nog heel wat te leren hebben op dat gebied en dat er nog heel wat te winnen valt.

En wat is het interessantste?

Misschien wist ik het al wel, maar als je iets wilt veranderen in het onderwijs moet je vooral bij de onderwijsgeveenden zijn, de mensen die het moeten gaan dragen. Degeven die het moeten uitvoeren. De 'uitvoerende macht'.

Gamen in de klas

Welke voordelen zie je bij het gebruik van games in de klas?

In ieder geval spreek je leerlingen aan op een gebied dat ze interessant vinden. Je komt in hun wereld. Ze leren zo spelenderwijs, zonder dat ze zich echt bewust zijn dat ze leren.

Een leerling wil liever niet toegeven dat hij een spelletje niet snapt. Daardoor ontstaat intrinsieke motivatie. Bij een practicum

heb je vaak na de eerste minuten al vingers: "Mevrouw ik snap het niet." Lees: "leg het me uit en doe het me voor." Dat gebeurt bij een game niet.

Wanneer en waar zet jij een game in als lesvorm?

O jeetje, voor van alles. Ik heb escaperooms voor practica, om te leren werken met Binas, en om de vorderingen bij te houden. Sticketjes geven op een spaarkaat werkt nog steeds. Het kan zelfs voor de begeleiding van collega's, bijvoorbeeld bij intervisie.

Hoe bepaal je wanneer een game geschikt is voor een bepaald lesonderwerp?

Dat is een kwestie van uitproberen.

Hoe kies je tussen online en offline games voor je les?

Ik doe alleen maar offline. De leerlingen hebben geen telefoon in de klas, en ze hebben geen eigen device. Wij werken heel veel – 'ouderwets' – offline, met boeken en schriften. Als ze schrijven, onthouden ze ook beter.

Jij maakt je eigen spellen. Gebruik je ook kant-en-klare spellen?

Ik gebruik kant-en-klare spellen wel als inspiratie. Ik kijk wat er is en daar speel ik op door.



Nienke Lurvink

Hoe voorkom je dat leerlingen game-moe worden?

Je moet natuurlijk variëren. Ik ben heel erg van de coöperatieve spellen. Liever niet één winnaar, maar een winnende groep. Het leren moet wel het doel van het spel zijn en blijven. Niet wie is de winnaar. Serious Gaming is een leermiddel. Dat moet je hoofddoel blijven. De escaperooms doe ik ook niet meer dan twee à drie keer per jaar. Collega's vinden het vaak ook te veel werk. Ik vind dat het wel meevalt, je gebruikt een spel ook meerdere jaren.

Betrek jij je leerlingen ook bij het maken van de spellen?

Dat zou ik heel graag willen, maar dat kost veel tijd en dat kan vaak niet wegens de tijdsdruk – tenminste op mijn school.

Merk je dat gamen de motivatie of betrokkenheid van leerlingen verhoogt? Hoe komt dat?

Ja, de spelregels zijn kort, ze kunnen meteen aan de slag en ze werken in groepje, waarbij ze elkaar kunnen helpen en samenwerken. Zo leren ze ook van elkaar.

Op welke vaardigheden bij de leerlingen kun je met gamen beter inspelen?

In principe op alle. Maar bij mij zijn het vooral informatievaardigheden en practicumvaardigheden. Dat zijn voor mij de belangrijkste. (Zie NVOX 6, 2023 en NVOX 7, 2024)

Hoe weet je of leerlingen ook daadwerkelijk iets hebben geleerd van het gamen?

Meestal heb ik in de volgende les een aantal vragen en er komen vragen over de game

terug in de toets. Daar scoren ze beter dan wanneer ik de les op de traditionele manier geef. Het blijft ook langer hangen: een jaar later weten ze het nog.

Wat is een goed spel of game om mee te beginnen?

Ik maak mijn eigen spellen altijd zelf, dus dat is een beetje een lastige vraag. Je zou kunnen beginnen met een woordzoeker, of iets zoals het kwartetspel over AntiMicrobiële Resistentie (AMR) (zie de recensie op pagina 43). Dat zijn heel veilige dingen.

Wat moet je beslist wél doen als je een game wilt inzetten in de klas?

Durven. Niet schrikken als het fout gaat, gewoon uitproberen. En blijven bijschaven. Ga kijken bij een collega die het doet.

Wat moet je beslist niet doen?

Bang zijn.

Hoe voorkom je dat het met je game een puinhoop wordt?

Is dat zo erg? Ik weet niet of het erg is. Het hoeft niet altijd rustig en netjes in de klas te blijven. Activerende werkvormen kunnen wel eens onrust opleveren. Dat zij dan zo. Als het resultaat een beter beklijven van de kennis is, heb ik mijn doel bereikt.

Met welke uitdagingen of valkuilen heb je te maken bij het gamen in de klas?

Er zijn altijd valsspelers. Leerlingen die geen zin hebben in het spelletje. Dan denk ik laat gaan, zolang ze het plezier van een ander niet bederven. Mijn valkuil is dat ik zelf wil meespelen.

En een typisch Nederlandse vraag: wat kost dat wel allemaal?

Tijd. Het kost vooral tijd. Maar ik wil wel tijd investeren voor werkplezier. "Wat je ervoor over hebt," zegt mijn dochter Elina. (De dochters van Nienke zijn haar testpanel. M.O.)

Wat levert het op?

Werkplezier en dieper begrip bij veel leerlingen.

Hoe reageren leerlingen op het gebruik van games in de klas? Zijn ze meer of minder enthousiast?

Ze reageren heel positief. Ik krijg vragen, zoals: Wanneer gaan we weer een escaperoom doen? De collega's zijn overigens ook heel enthousiast. We doen het sectiebreed in alle tweede en derde klassen. In de eerste hebben ze geen NaSk, en in de vierde zit het examen een beetje in de weg. Dit jaar ga ik het wel proberen.

Welke leerlingen hebben extra baat bij deze aanpak?

Goeie vraag. Ik denk dat ze er allemaal baat bij hebben. Vooral de leerlingen die in een grote klas niet aan bod komen. De samenwerking en het samen oplossingen bedenken

geven deze leerlingen extra ruimte. Ook collega's hebben er baat bij. Er zijn practica waar het fantastisch werkt.

Sommige werkvormen werken bij de een wel en bij de ander niet. In hoeverre is de inzet van games persoonsgebonden?

Iedereen wil van nature wel spelen, zolang ze maar niet verliezen. Vandaar dat ik ook altijd kies voor spellen waarbij de leerlingen moeten samenwerken.

Wat zou je een jongere collega als belangrijkste advies geven?

Alle collega's: gewoon doen!

Tot slot

Wat is je grootste wens voor de toekomst als het gaat om gaming in je werk?

Dat is wel een boek erover schrijven en zoveel mogelijk collega's laten ervaren hoe een escaperoom werkt. Als ik een workshop geef zijn de deelnemers enthousiast. Er zijn echt mensen die terugkomen, of die collega's meenemen. Ik zou ook graag collega's in het buitenland er kennis mee laten maken.

Wat verwacht je van de toekomst?

Ik verwacht dat we bij natuurkunde, maar ook bij andere vakken, een verschraving van het onderwijs zullen krijgen. Daardoor ontstaat een eenzijdig beeld van die vakken, en dat is jammer.

Laatste vraag: Wat zou jij jezelf gevraagd hebben als je mij was?

Waarom ben je überhaupt hieraan begonnen? Gamen is mijn grootste hobby. En ik merk dat je van games heel veel kunt leren. Ik heb vijftien jaar lang multimedia gegeven. Zag verslaving en het enthousiasme van leerlingen bij spelletjes.

Wat kunnen we leren van dergelijke mechanismen? Wat vinden jongeren interessant en wat kunnen we als onderwijs daarvan leren? Aansluiten bij de belevingswereld van de jongeren is belangrijk. De opleiding Serious Gaming is niet voor niks nu ontstaan. Van gamen kun je leren. De inzet van spellen om te leren is echt een interessante optie. Bij een serious game moet er wel iemand bij zijn om te faciliteren. Anders is het niet serious. ●

