Games voor basisvaardigheden. De toekomst?

Samen met onder andere de Universiteit van Twente gaan we kijken hoe we games kunnen inzetten om aan alle basisvaardigheden te werken. En - ook erg belangrijk – of de games het plezier in leren vergroten. Daarom gaan we aan de slag met twee groepen: volwassenen en jongeren die moeite hebben met hun basisvaardigheden.

Moeite met digitale vaardigheden

Maar eerst: online zaken regelen lijken we tegenwoordig maar heel gewoon te vinden. Maar dat geldt lang niet voor iedereen. Veel mensen in ons land die moeite hebben met lezen en schrijven, zijn vaak ook digitaal minder vaardig. Dat betekent dat zij het bijvoorbeeld lastig vinden om online een afspraak te maken, een document op te vragen of de schoolzaken van hun kind te regelen. Daar willen met de hulp van games iets aan gaan doen!

Games om te helpen

Ruud Jacobs (Universiteit van Twente) is onderzoeker en nauw betrokken bij ons nieuwste project. “We gaan aan de slag met gamificatie en serious games. Met andere woorden: we gebruiken spelelementen om basisvaardigheden, waaronder digitale vaardigheden, aan te leren. Games zijn heel handig om te zien hoe iemand zich ontwikkelt. Dat doen we bijvoorbeeld door scores bij te houden”, legt Jacobs uit. Een game zorgt voor een positieve en plezierige manier om nieuwe dingen te leren. En dat helpt natuurlijk bij het motiveren van mensen om in actie te komen!

Ideaal voor alle schoolzaken

Aan de slag! Ten eerste, laaggeletterde ouders met kinderen. Maar liefst één op de negen ouders van schoolgaande kinderen is laaggeletterd. Zij vinden het vaak moeilijk

om mee te komen in de digitale omgeving van hun kinderen op school. Denk daarbij aan een appje naar de juf sturen of het online regelen van kinderopvang. Dat is frustrerend en onhandig in de praktijk. Zij kunnen hun eigen kinderen beter helpen als ze zelf ook meer digitale vaardigheden hebben.

Jongeren lezen niet kritisch genoeg

Ten tweede richten we ons op jongeren die met grote taal- en rekenachterstanden de arbeidsmarkt dreigen op te gaan. Dat zijn er steeds meer en meer. Jacobs: “We denken dat jongeren allemaal genoeg digitale en basisvaardigheden hebben, maar dat is niet per se zo. Ze maken veel fouten en klikken ergens snel doorheen omdat ze niet kritisch genoeg lezen.” Zij hebben daardoor moeite om mee te doen in onze maatschappij.

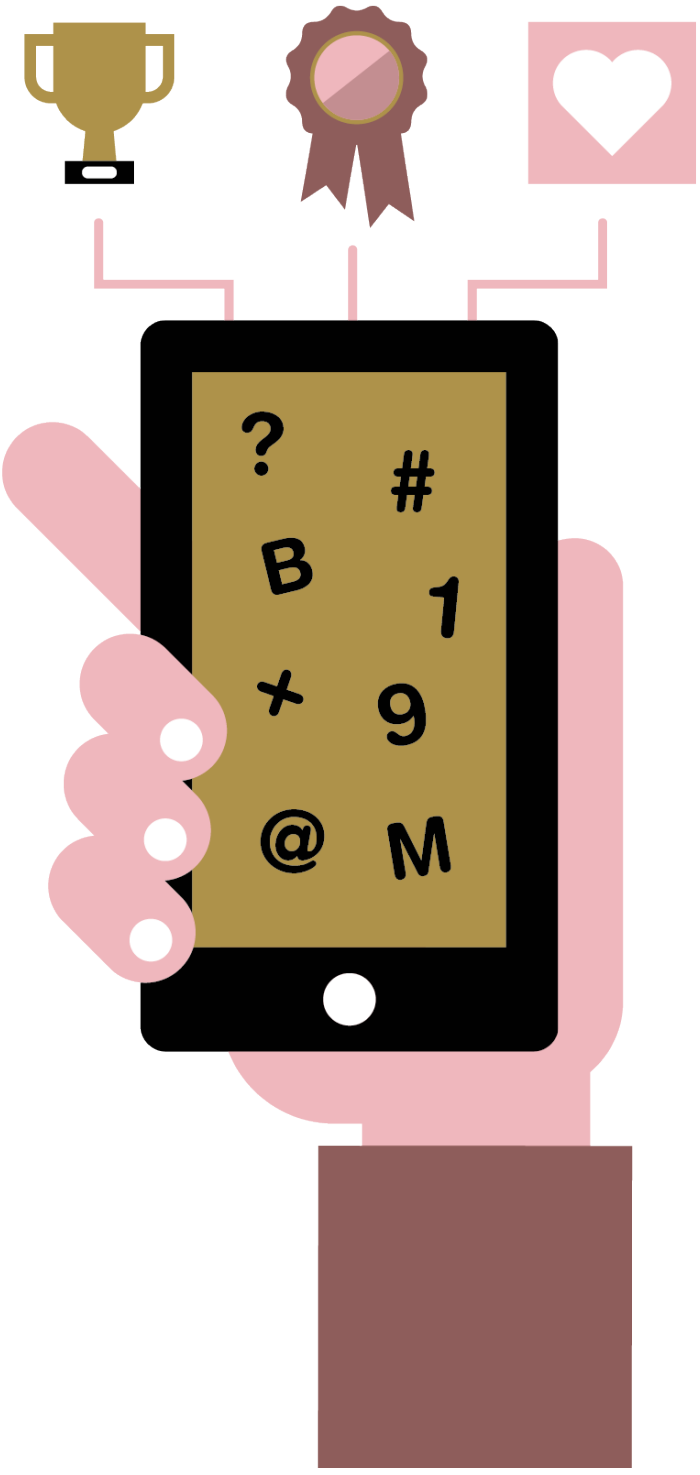
Maar eerst: wat zijn de behoeftes?

Maar voordat de games er zijn, is er nog veel werk te doen. “We zijn nu druk met het interviewen van volwassenen en jongeren. Daarbij stellen we de vraag: waar hebben jullie precies behoefte aan? Als we dat weten, kunnen we dat gebruiken bij de bouw van de games. We leggen ook uit welke voordelen zo’n game voor hen kan hebben”, aldus Jacobs.

Op naar een groot succes!

Natuurlijk zijn we benieuwd wanneer het project een succes genoemd kan worden. Jacobs heeft daar wel een idee bij: “Als we zien dat de mensen voor wie we dit maken gemotiveerd zijn om de games te gebruiken. Dat ze het leuk vinden om te doen. En dat ze natuurlijk succesvol kunnen werken aan hun basisvaardigheden!”

Dit project wordt mede mogelijk gemaakt door de Postcodeloterij, in samenwerking met de Universiteit Twente, Oefenen.nl en welzijnsorganisatie De Schoor.



Vragen?

Petra Luteijn

Adviseur

- Mail Petra
- 06 53 31 26 59