

OOK UNIVERSITEIT OMARMT 'SPELENDERWIJS LEREN'

GAME vervangt studieboeken

door MARIANNE JANSSEN

Kinderen krijgen steeds meer kennis via de computer toegediend. Niet alleen op school, maar ook thuis, waar ze hun vaardigheden, reactievermogen, creativiteit, efficiency en vermogen tot inzicht oefenen via verschillende games. De gamegeneratie weet niet beter. En zal op deze manier blijven leren. Universiteiten hebben de games inmiddels ook omarmd.



■ Deze virtuele schipper houdt zijn koers via de zeekaart in het oog. Zo zal hij immers ook op volle zee moeten varen.



De zogenoemde 'educatieve games' hebben zich al enige tijd een plaats in het dagelijks onderwijs verworven. Maar 'pret-games' zijn niet minder educatief, ze dragen alleen niet het pedagogische etiket. En datterwijl een kind dat met pret-games bezig is, zijn geest evenzeer kan scherpen. Want wie bijvoorbeeld een virtuele stad bouwt, maar die ziet instorten bij het verkeerd gebruik van bouwmaterialen,

leert net zo goed.

Dat is de reden dat ook het hoger onderwijs de game vol enthousiasme heeft binnengehaald als onderwijsmateriaal. 'Serious Games' heten ze daar. Die games zijn niet alleen bestemd voor het onderwijs, maar ook voor beleidsondersteuning of trainingen van vakmensen uit allerhande beroepen.

'Zee-TomTom'

Een prachtig voorbeeld van zo'n serious game vormt de gloednieuwe Ship Simulator, die eind van dit jaar op de markt komt. Daarmee kunnen stuurlieden in opleiding, maar ook ontwerpers en leveranciers van navigatie-apparatuur niet alleen virtueel proefvaren, maar tevens hun positie volgen op een soort 'zee-TomTom'. Die komt volledig overeen met een elektronische, professionele zeekaart, die zeelieden ook op de echte scheepsbrug de weg wijst. De serious gamers blijven niet op zee, maar doen ook de havens aan van Rotterdam, Hamburg en New York en eilanden voor de kust van Thailand.

Het Rotterdamse ontwerpbureau VSTEP kon eerder al 70.000 vaarsimulators zonder kaart kwijt, voor de versie mét zeekaart ligt de hele wereld open. VSTEP-directeur Pjotr van Schothorst: „We hebben eerder een rijsimulator gemaakt en een game met een training voor brandweerlieden. En we werken ook hierbij hand in hand met de TU Delft, want studenten in bijvoorbeeld de maritieme techniek, wiskunde of technische natuurkunde kunnen bij ons bureau als afstudeerproject games vervolmaken of nieuwe helpen ontwerpen.” Van Schothorst demonstreert zijn Ship Simulator morgen tijdens het seminar Serious Gaming in Utrecht.

Wie op deze manier studeert, doet kennis op die wel in boeken staat, maar zich vanuit boeken veel lastiger laat leren. Games zijn 'in' en sluiten aan op de belevingswereld van de gamegeneratie. Op deze manier leert men spelenderwijs.

Samenwerking

Het 3D-gezicht is niet voorbehouden aan de technische universiteiten. Delft, Leiden en Rotterdam onderhouden een nauwe samenwerking op het gebied van online leer/spelsimulaties en organiseren onlangs voor 170 game-experts, docenten en onderzoekers het symposium Spelend Leren in Virtuele Werelden.

Vooralsnog zijn het vooral de ontwerpende studenten – van industriële vormgeving tot weg- en waterbouw, van architectuur stedenbouw en kunst tot maritieme of bodemtechniek of vliegtuigbouw – die geconfronteerd worden met het gamen als studieactiviteit. Maar de experts zien hierin slechts een begin. Over enige jaren zullen de serious games hun plek gevonden hebben in alle studierichtingen.