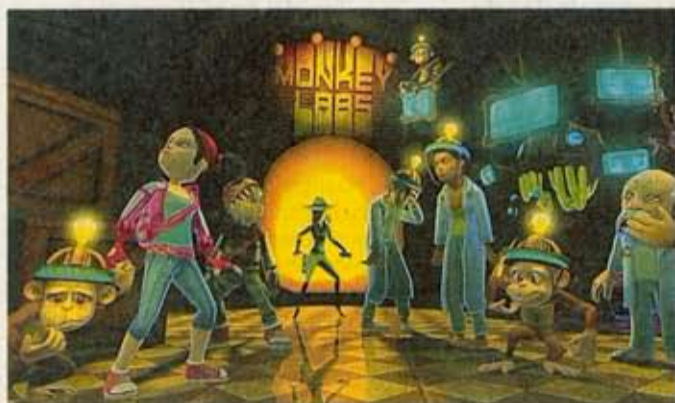


Educatieve uitgeverij en spelproducent slaan handen in elkaar

'Monkey Labs': wiskunde leren met computergame



■ Een beeld uit de game *Monkey Labs*: de speler komt terecht in een verlaten labo, waar wetenschappers aapjes intelligenter probeerden te maken. Al rekenend moeten leerlingen hen bevrijden.



■ Leerlingen frissen hun wiskundekennis van de basisschool op in *Monkey Labs*. Tafels van vermenigvuldiging en breuken geven toegang tot het volgende level.

Van basis tot limiet of *Monkey Labs*, wat klinkt het leukste om wiskunde mee te leren? Vanaf dit schooljaar krijgen duizenden leerlingen van het eerste secundair beide voorgeschoteld. Uitgeverij die Keure verdeelt haar wiskundehandboek *Van basis tot limiet* vanaf oktober met een gratis computergame om de leerstof te oefenen. Ze spreken zelf van een wereldprimeur.

DOOR SOFIE VANDEN BOSSCHE

GENT • Een onderzoek van het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch aspectenonderzoek pleitte vorig jaar al voor games in de klas. 'Goed idee', zegt ook de Gentse professor onderwijskunde Ronald Soetaert, al vraagt hij zich wel af hoe leerkrachten straks al die games moeten integreren in hun lessen.

Je komt per toeval in een verlaten, ondergronds laboratorium terecht. Ooit ging er iets verschrikkelijk mis. Er springen wat aapjes rond met een vreemde helm op hun kop. Wetenschappers voerden experimenten op hen uit om ze intelligenter te maken. Aan jou om het mysterie te onttrafelen, en de gevangen aapjes en wetenschappers te bevrijden. En wiskunde-oefeningen op te lossen om naar het volgende level te mogen. Dat is *Monkey Labs* in een notedop, de game die de educatieve uitgeverij die Keure uit Brugge en gameproducent Larian uit Oudenaarde samen in elkaar boksten.

'Wereldprimeur'

Die Keure spreekt zelf van een wereldprimeur. "Er wordt al lang aan educatieve games gewerkt", zegt uitgever Bart Vandenbussche. "Maar ofwel zijn die niet educatief genoeg, ofwel zijn ze oersaai. Een echte game met voldoende educatieve waarde werd nooit gerealiseerd. Wij hebben er een pak geld tegenaan gesmeten om een volwaardige educatieve game te maken."

Die gaat de uitgeverij binnenkort gratis verspreiden met haar handboek *Van basis tot limiet*. *Monkey Labs* is gebaseerd op de leermethode van het wiskundehandboek. "Omdat er veel handboeken verkocht worden én er interesse is uit het buitenland,

hebben we de kosten goed kunnen spreiden", zegt Vandenbussche. "We verwachten er heel wat inkomsten uit. De leerlingen zullen het dus niet voelen in hun portemonnee, voor hen is het handboek niet duurder."

Er is slechts één schoonheidsfoutje in het verhaal: de cd-rom zal niet klaar zijn op 1 september. Die Keure begon vorig jaar aan het project. Sinds september vorig jaar werkte een team van zes mensen voltijs aan de game, maar *Monkey Labs* moet begin september nog een laatste testfase in. "Het spel zal klaar zijn in oktober", zegt Vandenbussche. "Dat is spijtig, want tegen

UITGEVER BART VANDENBUSSCHE:
Wij hebben er een pak geld tegenaan gegooid om een volwaardige educatieve game te maken

dan hebben de meeste leerlingen hun handboek al gekocht. Maar we zullen het hen achterna sturen."

Die Keure zegt dat het handboek terechtkomt bij meer dan 10.000 leerlingen. Op een totaal van ongeveer 60.000 leerlingen in het eerste jaar secundair zijn dat er heel wat.

Vandenbussche denkt dat *Monkey Labs* niet klassikaal gespeeld zal worden maar individueel, of thuis. "Leerlingen kunnen bijvoorbeeld een uur *Monkey Labs* als huiswerk krijgen", zegt hij. "Het spel kan een rapport genereren waarop bijvoorbeeld staat hoe lang de leerling heeft gespeeld en welk niveau hij haalde."

Monkey Labs dient in de eerste plaats om de wiskundekennis van het basisonderwijs op te frissen als leerlingen naar het eerste secundair gaan. "Vroeger werden we gedrield, maar nu wordt er wel eens geklaagd omdat leerlingen hun tafels van vermenigvuldiging niet kennen of niet met breuken kunnen rekenen", zegt Bart Vandenbussche. "We wilden een instrument om hun rekenvaardigheid mee op te krikken. Met oefenblaadjes werkt dat niet, dus hebben we het in een computergame gegoten." Maar *Monkey Labs* gaat langer mee dan de eerste weken van het schooljaar. "De game volgt het hele curriculum van het eerste jaar", vervolgt de uitgever. "In het tweede trimester worden ook oefeningen van het eerste trimester herhaald. Het programma is daarenboven zo intelligent dat het zich aanpast aan het niveau van de leerling."

Dat vindt professor onderwijskunde van de Universiteit Gent Ronald Soetaert een van de positieve aspecten van een game op school. Hij werkte mee aan het onderzoek van het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch aspectenonderzoek (viWTA) over jongeren en gaming dat vorig jaar werd afgerond. Dat pleitte al voor het gebruik van games op school. Toenmalig minister van Onderwijs Frank Vandenbroucke reageerde op de studie met de belofte te onderzoeken of er beleid aan gekoppeld kon worden. "Gewone games zijn zo complex dat jongeren die ze spelen niet anders kunnen dan eruit leren", zegt professor Ronald Soetaert. "Zo kwamen we tot de vaststelling dat een game een geniale leeromgeving is. Het is dus zeker een goed idee dat ze op school gebruikt worden. Het is bijvoorbeeld interessant dat leerlingen op hun eigen ritme kunnen leren en eventuele achterstanden inhalen. Zo kunnen verschillen weggewerkt worden."

Haaks op schoolsysteem

De professor plaatst ook enkele kanttekeningen. "Wat zullen al die arme leraars binnenkort moeten doen met alle games die zullen verschijnen?", vraagt hij zich af. "Een game spelen is een individuele activiteit. Achteraf praat je er het best over in groep. Dat staat haaks op het huidige schoolsysteem. Als leraars en scholen er niet op voorbereid zijn, werkt het niet."