

Gamen als huiswerk wiskunde

Educatieve game **Monkey Labs** moet bij 15.000 leerlingen basiskennis opvijzelen

HASSELT - Een kwart van de Vlaamse leerlingen in het eerste jaar van het secundair onderwijs - zo'n 15.000 scholieren - krijgt voor het vak wiskunde huiswerk in een hip jasje: de game 'Monkey Labs'. Een educatief videospel waarin leerlingen wiskundige oefeningen moeten oplossen om een level verder te geraken.

'Monkey Labs' is een initiatief van gamebedrijf Larian Studios uit Oudenaarde en de Brugse uitgeverij van studieboeken Die Keure. Educatieve games zijn er in alle soorten, maar nu worden ze voor het eerst gebruikt in de schoolopleiding. Een wereldprimeur beweren de betrokken partijen. "Het grote probleem was dat de meeste educatieve games ofwel te saai zijn, ofwel kwam het educatieve niet genoeg naar voren. Als uitgeverij van studieboeken hebben we de ervaring op educatief vlak en zijn we bewust in zee gegaan met een echt gamebedrijf", zegt uitgever Bart Vandenbussche van Die Keure.

Tafels drillen

Dat gamebedrijf, Larian Studios, is wereldwijd bekend van RPG's zoals 'Divine Divinity' of 'Divinity II'. Het maakte ook 'Ketnet Kick' en opvolger 'Ketnet Kick 2' en vertaalde die succesformule al naar het buitenland: voor de BBC ('Adventure Rock'), de Noorse staatszender NRK ('Superia') en het Franse Jeunesse TV ('GulliLand'). "De game volgt het tempo van de lessen in school. Elk nieuw hoofdstuk in het studieboek is een nieuw level in de game. De leerlingen moeten dus de leerstof die ze op dat moment leren, gebruiken om wiskundige minigames op te lossen. Die zijn nodig om verder te geraken in het spel", zegt producer



De educatieve game 'Monkey Labs' wil de parate kennis over wiskunde opvijzelen.

Foto's HBVL



Wiskundige minigame die de speler moet oplossen om verder te geraken in de game.

David Walgrave van Larian Studios. Het verhaal van 'Monkey Labs' heeft niets met wiskunde te maken. "Bewust, we wilden in de eerste plaats een boeiende game maken, anders haken de leerlingen snel af. Nu hopen we dat het verhaal hen op sleptouw neemt en dat ze met plezier

hun leerstof oefenen." De game kwam er omdat de parate kennis van het wiskunde bij veel leerlingen achteruitgaat. "Leerlingen moeten tegenwoordig de tafels van vermenigvuldiging niet meer drillen. Met de game hopen we die oefeningen opnieuw aantrekkelijker te maken", zegt Vandenbussche.

Uitbreiding naar talen

Walgrave: "Na elk level kunnen de leerlingen een soort rapport afdrucken of mailen naar hun leerkracht zodat die ook op de hoogte blijft. Wanneer de oefeningen te moeilijk zijn, past het spel zich aan. Anderzijds zullen leerlingen die hetzelfde level blijven spelen merken dat de oefeningen steeds moeilijker worden." De ontwikkelaars bij Larian broeden momenteel ook op een versie van het spel voor andere vakken, zoals talen of aardrijkskunde. RD

i Studieboek en game ook verkrijgbaar via www.diekeure.be