

Spel als leermiddel voor volwassenen

Lia Bijkerk

Literatuurstudie, augustus 1995

Samenvatting

Spelen is al zo oud als de mensheid. Iedereen speelt wel eens en om deze reden kan worden gezegd dat spelen een eeuwenoud, universeel menselijk verschijnsel is. De meest basale manier van spelen wordt in het Engels met '*play*' aangeduid. Hieronder wordt verstaan een spontane activiteit van één of meer spelers, waarbij er geen strikte organisatie is met vastliggende spelregels en geen vast aantal spelers. Spelen kan ook in de vorm van een '*game*' gebeuren. In dit geval is er een spel-idee of een speldoel en is er een duidelijke spelstructuur in de vorm van regels en afspraken. Een '*game*' bevat vaak competitie- en/of samenwerkingselementen.

De verschillende spelvormen zijn in groepen in te delen op basis van het *spelidee*. Het spelidee is de basisvorm van een spel en duidt een wezenskenmerk ervan aan. De indeling op basis van spelidee bestaat uit vier onderdelen: dramaspel, rollenspel, simulatiespel en gezelschaps- of tv spelen.

Spel als leermiddel kan worden gedefinieerd als het aanbieden van de leerstof in spelvorm door de docent, waarbij het doelgericht leren van de cursist beoogd wordt. Een docent kan spel gebruiken in een bewust gecreëerde leeromgeving met als doel het verbeteren van kennis of vaardigheden. Hoewel het van oudsher bekend is dat spelen en leren bij kinderen goed samengaan, is het gebruik van spel als leermiddel voor volwassenen nog niet zo lang gebruikelijk. Om spel als leermiddel in het volwassenenonderwijs verantwoord te gebruiken kan de docent het beste een aantal stappen nemen.

De eerste stap voor het gebruik van spel als leermiddel in de onderwijspraktijk is het **beschrijven van de beginsituatie**. De beginsituatie bepaalt in grote mate de keuzemogelijkheden die een docent heeft. De werkvorm die een docent kiest hangt samen met: de gebruiksccontext (accommodatie, tijd, groepsgrootte), de leerdoelen, de cursisten en de docent.

Nadat de beginsituatie zo duidelijk mogelijk is beschreven volgt de tweede stap in het proces: **de keuze van een didactische werkvorm**. Voordat een docent een besluit over de werkvorm kan nemen, moet hij eerst de voor- en nadelen kennen van het gebruik van deze didactische werkvorm. Het belangrijkste *voordeel* van spel als leermiddel is het feit dat spelvormen de individuele leerprestaties kunnen verbeteren, omdat de cursisten beter gemotiveerd zijn om te studeren. Bovendien kan spel abstracte situaties en structuren aanschouwelijk maken en kan de docent met behulp van spelvormen differentiëren. Tenslotte zijn spelvormen uitermate geschikt om sociale processen in een groep actief te ondersteunen. Naast deze didactische voordelen zijn er ook een aantal praktische voordelen aan het gebruik van spel als leermiddel. De mogelijke *nadelen* van spelvormen zijn voor een deel gebaseerd op vooroordelen. Een spel blijkt het meest effectief als onderdeel van een totaalprogramma. De afzonderlijke bijdrage van het spel is van minder belang dan de functie die het in het hele leerproces heeft.

Het is gebleken dat de grootte van het succes van een spel gelijk is aan het produkt van de relevantie van het spel, de kwaliteit van het spel, de kwaliteit van de spelleider en de kwaliteit van de evaluatie. De relevantie van het spel is gekoppeld aan het bereiken van de beoogde leerdoelen. Hiervoor is het van belang dat de derde stap: de **spelkeuze** zorgvuldig wordt uitgevoerd. Spelvormen die gebruikt worden in het onderwijs kunnen het beste worden ingedeeld op basis van hun functie. Er worden dan twee groepen verkregen: De eerste groep spelen is voornamelijk gericht op het verwerven van kennis en/of inzicht: de *kennis-leer-spelen*. Deze hebben als doel de kennisverbetering van het individu of het opleveren van nieuwe kennis voor de maatschappij. De tweede groep spelen is voornamelijk gericht op het ontwikkelen van vaardigheden: de *vaardigheids-leer-spelen*. Deze hebben als doel het leren of verbeteren van cognitieve-, (psycho)motorische-, interactieve- en/of reactieve vaardigheden.

Bij de keuze van een spel moet niet alleen rekening worden gehouden met het leerdoel, het spel moet ook passen bij de *fase van het onderwijsleerproces*. Spelvormen kunnen in de vijf fasen van het onderwijsleerproces worden ingezet. Spel kan worden gebruikt ter kennismaking, waarbij er twee soorten doelstellingen kunnen worden nagestreeft. Ten eerste kan spel het doel hebben het nader kennismaken van cursisten onderling in een nieuwe groep. Ten tweede kan spel ook als doel hebben het kennismaken met de leerstof. Via spel kan ook nieuwe leerstof worden aangeboden of bekende leerstof worden verwerkt. Tenslotte kan spel functioneren als transfermedium en als toetsinstrument.

Om te komen tot een definitieve spelkeuze kan de docent als eerste bestaande spelen bekijken of kijken of bestaande spelen aangepast kunnen worden. Als dit niet het geval is dan kan de docent overgaan tot het aanpassen van kaderspelen of een nieuw spel ontwerpen.

In het laatste geval volgt de volgende stap: het **spelontwerp**. Als eerste moeten de *doelen en parameters* geformuleerd worden. Daarna volgt de *modelontwikkeling*. Als op papier duidelijk is hoe het spel verloopt, hoe de leerdoelen bereikt kunnen worden en op welke manier de leerstof aan de cursisten kan worden overgebracht dan volgt de *constructie* van het spel. Tenslotte wordt het prototype *getest* op validiteit, speelbaarheid, uitvoerbaarheid en op een aantal onderwijskundige aspecten.

Nadat het nieuwe spel is ontworpen en getest wordt het door de docent in de praktijk gebruikt. De laatste stap die moet worden genomen is de stap van de **spelleiding**. De rol van de spelleider en de manier waarop hij het spel evalueert, zijn vaak doorslaggevend voor de leereffecten die het spel bij de deelnemers teweeg brengt. Om het maximale leereffect bij de cursisten te bereiken zal de spelleider bij het gebruik van spelvormen de volgende fasen moeten doorlopen: voorbereiding, introductie, speluitleg, spelen, evaluatie en follow-up.

In de *voorbereiding* moeten een aantal praktische zaken geregeld worden. Dit betreft de factoren accommodatie, materiaal, assistentie en tijdplanning. In de *introductie* kunnen de cursisten hun verwachtingen aangeven.

Door vooraf vooroordelen ten aanzien van spelvormen weg te nemen en tijd te investeren in het wegnemen van twijfels kan de spelleider de groep als geheel motiveren en kan de spelleider het vertrouwen winnen van de deelnemers.

Het *uitleggen* van een spel kan het beste in drie fasen gebeuren: eerst de spelsituatie creëren, dan het doel van het spel aangeven en als laatste de belangrijkste regels uitleggen.

Tijdens de fase van het *spelen* heeft de docent zowel de rol van spelleider als van scheidsrechter.

De *evaluatie* is de belangrijkste fase in het leerproces. Zonder evaluatie kan er niet worden gesproken over spel als leermiddel. De docent laat het dan van het toeval afhangen of de cursisten iets van het spel leren.

De taak van de spelleider kan verder gaan na het spel. De *follow-up* betekent dat de spelleider in sommige gevallen een spel moet aanpassen naar aanleiding van de ervaringen en kritiek van de spelers.

Een aantal mogelijke vragen over spelvormen wordt in dit boek niet beantwoord. Het is van belang dat deze vragen door zorgvuldig onderzoek beantwoord zouden moeten worden. Totdat deze vragen zijn beantwoord moet worden bedacht dat het spelplezier dat de cursisten hebben, niet mag worden onderschat. Zonder ervoor te pleiten dat spel als lokkertje wordt gebruikt kan worden gezegd dat een aangename herinnering aan een cursus de leereffecten zal verhogen.