

---

**Reacties van vaste expertgroep Kennisrotonde**

"Slimme" (een echt goede term heb ik ook nog niet weten te bedenken) leerlingen denken op een andere manier dan leerlingen met een wat lagere intelligentie. Contact met gelijk gestemden is daarom belangrijk is mijn ervaring. Ik werk met bolleboosprojecten (weer zo'n term) waarbij deze leerlingen in een groepje aan een bepaald probleem werken. Het blijft belangrijk om goed te begeleiden want juist door hun eigen manier van denken lopen ze soms vast waar je dat niet zou verwachten.

In Den Bosch werkt men al een aantal jaar met een bovenschoolse plusklas. Speerpunten zijn daar sociale vaardigheden en projectwerk. De URL is [www.plusklardenbosch.nl](http://www.plusklardenbosch.nl)

Of het (samen) werken aan een taak ook bijdraagt aan sociale vorming heeft veel te maken met hoe je het samenwerken organiseert. Het gebeurt niet vanzelf. Als je dat wilt, moet je sociale vorming expliciet tot doel maken, en bedenken hoe je eraan wilt werken. Bijvoorbeeld door met leerlingen te praten over het belang van verschillende soorten van bijdragen aan de taak (verschillende intelligenties), over taakverdeling, over hoe reageren op elkaars voorstellen, hoe kritiek geven en je eigen ideeën inbrengen, hoe omgaan met andere perspectieven, enz.

**Genoemde experts:**

- Marc Overmars
- Margreet van den Berg is de dame achter het Gamemaker-project van Kennisnet.
- Niels Termeulen is de man binnen Kennisnet.
- Bij de UvA is Jeroen Jansz ( [J.Jansz@uva.nl](mailto:J.Jansz@uva.nl)) iemand die games/jeugd/onderwijs bestudeert. Verder nog wat links rond omgevingen waarin je games kunt maken (anders dan Gamemaker):

**Andere interessante sites over gamen:**

<http://gamesmaken.pagina.nl>.

[www.stagecast.com](http://www.stagecast.com)

[www.adventuremaker.com](http://www.adventuremaker.com)

[www.gamemaker.nl](http://www.gamemaker.nl)

[www.moovl.com](http://www.moovl.com)

[www.apple.com/games/articles/2005/08/gamebuildingtools](http://www.apple.com/games/articles/2005/08/gamebuildingtools)

[www.nestafuturelab.org/showcase/adventure\\_author/adventure\\_author.htm](http://www.nestafuturelab.org/showcase/adventure_author/adventure_author.htm)

[www.lkl.ac.uk/research/pelletier.html](http://www.lkl.ac.uk/research/pelletier.html)

<http://gamelearning.net>

<http://gamics.com>

game-afbeeldingen (screenshots) gebruiken om je eigen stripverhaal te maken

<http://machinima.com>

online game-scenes gebruiken om na editing/met eigen tekst je eigen verhaal/filmpje te maken