

Gastcolumn



□ Dominique Sluijsmans & Luc Sluijsmans

Kolonisten van Catan

Tijdens de kerstvakantie komen na het familiediner steevast de gezinsspellen op tafel. Eén van onze favorieten is Kolonisten van Catan. Voor de lezers die het spel niet kennen een korte uitleg. Het doel is om je eigen imperium te bouwen. Iedere speler start met twee dorpen op een variabel speelbord met akkers, weiden, heuvels, bergen en bossen. Bij elke gooi met de dobbelstenen wordt bepaald wie er grondstoffen krijgen. Dat is afhankelijk van de positie van je dorpen. Vervolgens mag je onderhandelen met je medespelers. Je hebt namelijk verschillende soorten grondstoffen nodig om nieuwe dorpen, straten en steden te bouwen. Dorpen, steden en de langste aaneengesloten route zijn - naast nog andere mogelijkheden - punten waard. Wie als eerste het vereiste aantal punten heeft verzameld, wint het spel. Tot zover de speluitleg.

Kolonisten van Catan vinden wij niet alleen fascinerend om het spel 'an sich', maar vooral vanwege het bijzondere ontwerpproces. Vanaf de eerste beschikbare, maar nog niet definitieve versie, heeft Klaus Teuber, de bedenker van het spel, gebruikers uitgenodigd mee te denken over het ontwerp. Dit leidde tot enorm veel brieven, prachtige tekeningen, interessante ideeën voor spelregels en zelfs nieuwe ontwerpen van het spelbord. Gebruikers zijn ingezet als co-designers, met als doel tot de beste versie van het spel te komen. Teuber noemt en bedankt ze daarvoor hartelijk in de handleiding.

Wat ons steeds weer opvalt in de onderwijspraktijk, is dat we de 'gebruikers' van ons onderwijs - de studenten en leerlingen - nauwelijks betrekken bij het ontwerpen van het onderwijs, in het bijzonder bij het nadenken over de te behalen leerdoelen en de toetsing ervan. En dit is opmerkelijk: bijna elk product dat wij in ons dagelijks leven gebruiken is voordat het verschijnt op markt, veelvuldig getest door

een representatie van beoogde gebruikers. De praktijk leert dat de geringe betrokkenheid van de lerende bij het ontwerp van toetsen tot gevolg kan hebben dat studenten en leerlingen de toets veel te moeilijk of te makkelijk vinden. Dat ze de toets niet passend vinden bij het gegeven onderwijs. Dat zij toetsangst ontwikkelen. Maar ook dat ze het oneens zijn met de beoordeling of klagen dat de toetsresultaten veel te laat bekend zijn.

Onderzoek heeft al overtuigend bewijs geleverd dat het betrekken van lerenden als beoordelaars positieve effecten heeft op hun leren en motivatie. Helaas is er nog te weinig bekend over hoe zij vanuit hun perspectief mee kunnen denken over het ontwerpen van leerdoelen en toetsen. Laten we daarom de studenten en leerlingen, net als Klaus Teuber deed, van harte welkom heten aan de ontwerp-tafel van het curriculum, inclusief de toetsing. Laten we dat niet incidenteel doen, maar structureel. Laten we openstaan voor hun verrassende ideeën over wat zij willen leren en hoe de toetsing er uit kan zien. Laten we proberen niet alleen over studenten en leerlingen te praten maar ook met studenten en leerlingen. Misschien wordt toetsen dan ook voor hen iets dat zij ervaren als leren. Wij worden blij van het idee en gaan er komend jaar mee experimenteren in ons werk. Doet u met ons mee?

Dominique Sluijsmans, Zuyd Hogeschool
Lector Professioneel Beoordelen; dominique.sluijsmans@zuyd.nl

Luc Sluijsmans, SLO
Curriculumontwerper; lsluijsmans@slo.nl