

Structuur is nodig, geen videogames!

Videospelletjes motiveren leerlingen heus niet

Volgens Marco Visscher (nrc.next, 16 augustus) raken leerlingen gemotiveerd als zij mogen leren via videogames.

Onzin. Het probleem is dat wij hen aan hun lot overlaten.

Door RALPH HANZEN

'Gamen is leerzamer dan de schoolbank'. Dat kopte de opiniepagina van nrc.next op 16 augustus. Ik weet niet waar auteur Marco Visscher deze wijsheid vandaan haalt, maar in de internationale onderwijswereld worden zijn uitspraken niet breed gedragen. Wat mij stoort is het gemak waarmee Visscher leraren meent te kunnen uitleggen hoe het onderwijs in elkaar zou steken.

Visscher heeft het over motivatieproblemen onder leerlingen van nu. Mijn inschatting als jonge oud-leraar is dat het motivatieprobleem er een is van alle jaren. Welk gezond kind van veertien popelt om naar school te gaan? Misschien om vriendjes te ontmoeten, maar wie hoopt op een leerling die zich 's ochtends naar school haast om een nog onontgonnen stuk van de Franse literatuur tot zich te nemen, heeft een realiteitsprobleem.

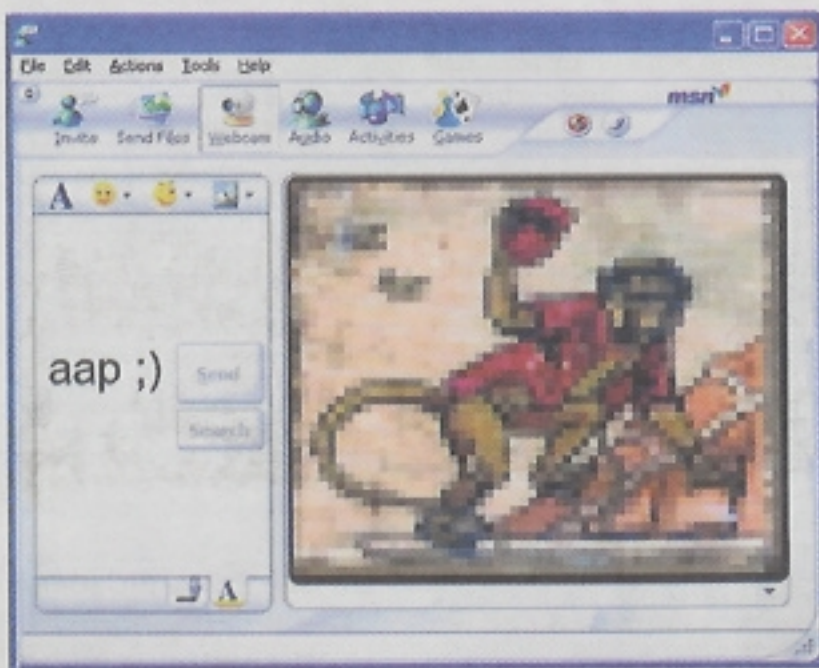


Het echte motivatieprobleem is complexer dan Visscher doet voorkomen als hij zegt: „Het antwoord op die verveling is het gebruik van computerspelletjes.“ Het ware probleem schuilt in het feit dat we leerlingen in het middelbare onderwijs onder het mom van zelfstandigheid massaal aan hun lot overlaten en zelf hun leerroute en leerdoelen laten vaststellen.

Zoals ik al zei, welk gezond kind van veertien wil en kan dat? Onze pubers hebben structuur nodig, die hun kan worden geboden door hoogopgeleide vakdocenten. Dat deze leraren er steeds minder zijn en zelfs hun leeraarschap opgeven, geeft aan dat het onderwijsmanagement de oren laat hangen naar Visschers postmoderne zap-aanpak.

Ik ben niet tegen gebruik van moderne middelen in het onderwijs, integendeel. Wie echter de zo belangrijke leraren aanspreekt als 'arme onderwijzers' die 'het helemaal mis' hebben, degradeert hen tot onderwijsmedewerkers.

Over het gebruik van moderne middelen en het verouderen van kennis leeft ook een aantal hardnekkige mythen. Moderne middelen zouden de huidige leerlingen zo hebben veranderd, dat deze niet meer in staat zouden zijn om klassikaal onderwijs te volgen. Het rijtje onderbouwende



voorbeelden dat steeds genoemd wordt: msn, mobieltjes, mp3-spelers en internet.

Ik denk echter dat de veranderingscurve die mijn ouders en grootouders hebben ervaren tijdens hun jeugd vele malen steller is, dan die van onze jongeren nu. Je zult in je leven maar de introductie van de auto, riolering, de televisie, culturele diversiteit, internet, moderne oorlogen en mobiele telefoontjes hebben meegemaakt. Dat vergt aanpassingsvermogen en flexibiliteit. Een huidige veertienjarige ervaart een mobieltje niet als iets nieuws, zelfs niet als je er foto's mee kunt maken. Ik vraag me af, wie er hier in de war is.

Het typische van al deze nieuwe mogelijkheden is dat ze zonder uitzondering hun basis vinden in vaak eeuwenoude culturele, fysische en wiskundige principes. Dus ja, het is zeker nuttig om moderne leerlingen deze principes op een degelijke manier te onderwijzen en om inzicht te creëren. Dat is namelijk de garantie dat de komende jaren bijvoorbeeld onze medische en technologische inzichten blijven toenemen. Ik vestig mijn hoop op de vereniging Beter Onderwijs Nederland.

Want dat er iets veranderen moet, dat is duidelijk.

Ralph Hanzen (33) nam in mei 2006 ontslag als wiskundeleraar omdat hij niet als 'onderwijsmedewerker' wilde werken.

Ga naar de website beteronderwijsnederland.nl

'Arme onderwijzers!'

Fragmenten uit Marco Visschers stuk in de nrc.next van 16 augustus:

- Als de scholen straks weer beginnen, zullen onderwijzers opnieuw proberen al die verveelde jongeren aan te sporen om enig enthousiasme te tonen voor de lesstof.

- Ze zullen klagen over de zappingcultuur en beweren dat jongeren geen aandacht kunnen opbrengen voor iets dat hen intellectueel uitdaagt.

- Arme onderwijzers, ze hebben het helemaal mis! De wereld is veranderd sinds zij zelf in de schoolbanken zaten.

- Een stortvloed aan technische snufjes heeft ons leven voorgoed beïnvloed, maar het lesaanbod op school speelt daar niet op in. Dat is de reden dat leerlingen zich vervelen.

- Het antwoord op die verveling is het gebruik van video- en computerspelletjes in de klas. (...) De spellen die scholen nodig hebben, moeten de structuur volgen van commerciële, succesvolle games.

- (...) De essentiële boodschap van de videocultuur aan het onderwijs: leren is leuk wanneer het intellectueel uitdagend is.



Illustraties Ruben L. Oppenheimer