

In het boek “Serious Gaming, Leren door te ervaren” beschrijven Tineke Meerburg, Marije Mentink, Gerrit Jan Oudenes en Martijn Poolen van Bespeak wat ten grondslag heeft gelegen aan het programma TypeWorld en de ontwikkeling daarvan. Bespeak is gespecialiseerd in advies, ontwerp, productie en implementatie van opleidingsproducten. Zij kregen van educatieve uitgeverij Instruct in 2011 de opdracht een serious game voor blind leren typen te ontwikkelen die niet alleen aanspreekt en motiveert, maar waarmee leerlingen ook de leerdoelen behalen. De game is samen met Flow Design en WeirdBeard gemaakt.

In het hoofdstuk over TypeWorld geven ze eerst een beschrijving van het programma. Ze zetten uiteen dat TypeWorld een ontdekkingsreis over twintig eilanden is, bedoeld voor basisschoolleerlingen uit groep 6, 7 en 8. Tijdens die ontdekkingsreis leert een leerling alle letters en tekens blind te typen. Het thema en de vormgeving van de eilanden sluiten aan bij de belevingswereld van de leerlingen. Op de eilanden kunnen leerlingen verschillende didactische spellen spelen, die aangeboden worden in keuzedorpen. Op ieder eiland zijn gadgets en bonusgadgets te verdienen die op het eigen eiland verzameld worden.

Wat TypeWorld sterk maakt, is dat het goed doordacht is. De didactiek ‘aan de achterkant’ is leidend. Inhoud, vormgeving en techniek zijn alle volledig afgestemd op die leidende didactiek. Samen vormen ze een consistent geheel dat er uiteindelijk aan bijdraagt dat een leerling de leerdoelen behaalt. TypeWorld mag daarom een serious game worden genoemd, een spel met een expliciet en zorgvuldig uitgedacht educatief doel. Er is consequent nagedacht vanuit de didactiek. Hierbij is gekeken naar algemene didactiek, vakdidactiek en de didactiek achter de spelvorm. In het hoofdstuk staan vele voorbeelden van manieren waarop de didactiek in TypeWorld is uitgewerkt.

De uitwerking van de visie op leren en het didactisch model heeft Bespeak niet vanachter een bureau opgesteld. Ze hebben hiervoor gesproken met leerlingen, (type)docenten en deskundigen van de opdrachtgever.

Bespeak heeft een onafhankelijk onderzoek naar het effect in de praktijk en de mening van gebruikers laten uitvoeren door Tangram Advies & Onderzoek. De resultaten staan in het hoofdstuk beschreven.

Aan het eind van het hoofdstuk blikken de makers terug. Ze concluderen bijvoorbeeld dat het opstellen van een taxonomie ingewikkelder bleek dan gedacht. Ze zijn heel tevreden met het product en het concept.

Ze hebben nog wel ideeën voor toevoegingen, bijvoorbeeld het gebruik van een tekstenmachine bij de test, zodat iedere test nieuw is. Of een officieel examen koppelen aan de cursus. Nu staat een examen los van de cursus.

Het volledige hoofdstuk kun u [hier](#) lezen.