



Een escaperoom om van te leren

Stel je voor ... een hacker versleutelt je documenten. En met de hele klas werk je in een race tegen de klok aan een oplossing. Het is de opdracht van de Cito-game Klasse. "Een prototype om samenwerken te observeren en evalueren in vakoverstijgend onderwijs", aldus maker Romy Noordhof van CitoLab.

Cito experimenteert volop met nieuwe toetsvormen. "We testen bijvoorbeeld game-based assessments", vertelt CitoLab-onderzoeker Jos Keuning. "Leerlingen presteren namelijk vaak beter in vertrouwde situaties zonder toetsdruk. Bovendien zijn brede vaardigheden zoals communicatie of samenwerking lastig te meten via traditionelere toetsvormen."

Het streven van Cito is niet om elke toets speelser te maken. "Het spelelement moet iets toevoegen en passen bij het doel", aldus Romy. "Voor het nemen van high-stake beslissingen is een spelvorm minder geschikt. Maar game-based assessments bieden leerlingen een motiverend kader om te leren en evalueren. Bij het spel zit ook een tool voor self-assessment. Leerlingen kunnen daarmee terugkijken op hun eigen manier van samenwerken."

Nieuwe meet-instrumenten en -componenten

Samen met scholen test Cito momenteel diverse prototypes. Soms zijn dat bestaande spellen, voorzien van een observatiewijzer voor docenten. Soms is ook het spel nieuw, zoals bij Klasse. Romy: "Klasse is een game-based assessment met opdrachtkaarten en een digitale klok die aftelt. We hebben het gebaseerd op beproefde gametechnieken." Jos vult aan: "Klasse is in feite een coöperatief spel waarmee docenten vaardigheden als communicatie en samenwerken kunnen meten. Het is bij uitstek geschikt voor mentoruren en andere vakoverstijgende uren."

Als Klasse een succes wordt bij scholen en leerlingen, komt Cito met extra thema's. Wil jij Klasse ook spelen of ben je benieuwd naar andere prototypes van CitoLab? Bezoek dan CitoLab op cito.nl.

Slim combineren – creatieve docenten

Sommen over schoenen, shampoo of spijkers? Hoe belangrijk is de context van een rekenopgave eigenlijk? Cito zoekt het uit in het project 'itemgeneratie'. Want lukt het om met hulp van de computer slim setjes opgaven te maken die passen bij specifieke opleidingen of beroepen?

Nee, Cito wordt geen fabriek. "We gaan bij het maken van examens de docenten niet vervangen", aldus toetsdeskundige Bernadette Kruijver. "Bij de docenten zit de creativiteit, de voeling met de lesstof en de examenkandidaten. We hebben hen nodig om bijvoorbeeld standaard procentberekeningen te voorzien van contexten die leerlingen in de zorg of techniek aanspreken."

Opgaven slijten harder

Waarom onderzoekt Cito dan wat computers in dit proces kunnen betekenen? Bernadette: "Examens worden steeds flexibeler, de afnameperiode wordt langer en toetsen worden vaker adaptief. Opgaven slijten harder, we hebben gewoon meer opgaven nodig. Itemgeneratie kan dan een oplossing zijn. Maar alleen als we reeksen opgaven kunnen maken met precies dezelfde moeilijkheidsgraad."

In het onderzoek bekijkt Cito hoe een context de moeilijkheid van een opdracht beïnvloedt. "Want als we dat weten, kunnen we automatisch contexten laten combineren. We willen toe naar specifieke toetsen voor specifieke groepen leerlingen. Maar alleen als we die leerlingen nog steeds eerlijk met elkaar kunnen vergelijken."