

White paper

Humanature

Het verrijken van natuurwetenschappelijk onderwijs met filosofische en spirituele inzichten door middel van gamification

De missie van dit project is om kinderen op school te helpen om een ontspannen en evenwichtige levensstijl te ontwikkelen. De visie is dat dit het meest effectief is wanneer het aansluit bij het bestaande onderwijs en de unieke eigenschappen van de leerling.

Onze strategie om dit doel te bereiken is het ontwikkelen van een project waarbij religieuze, spirituele en filosofische inzichten en technieken via gamification worden toegevoegd aan bestaand natuurwetenschappelijk onderwijs op basis- en middelbare scholen. We onderzoeken de haalbaarheid en mogelijkheden van dit project door gebruik te maken van de wetenschappelijke kennis, onderwijs- en onderzoeksvaardigheden van de Rijksuniversiteit Groningen. We zullen samenwerken met de Faculty of Science and Engineering Education en andere relevante faculteiten, zoals Theologie en Filosofie.

Onze tactiek is om masterstudenten van de Rijksuniversiteit Groningen, aan de genoemde faculteiten binnen de onderwijs specialisatie, de mogelijkheid te bieden om deel te nemen aan een multidisciplinair afstudeeronderzoek naar dit project. Op deze manier kunnen ze het project wetenschappelijk begeleiden en ook een prototype van de leergame bouwen. Dit kan bijvoorbeeld worden uitgevoerd in samenwerking met de afdeling Game Architecture and Design van het AlfaCollege, waar al eerder een vergelijkbaar initiatief is uitgevoerd.

Onze projectresultaten omvatten één of meer afstudeerscripties, een prototype van de leergame en een geschikt onderwijsprogramma voor de bovenbouw van de basisschool..

Het project zal beginnen met verder uitwerken van deze white paper. Daartoe zal als eerste de afstudeerbegeleider van studenten aan de Faculty of Science and Engineering Education worden benaderd om te bespreken hoe studenten kunnen worden aangetrokken. Andere faculteiten en het AlfaCollege worden gevraagd om feedback over de mogelijkheden tot samenwerking en om geschikte onderwerpen ('vrijheid' bijvoorbeeld) te identificeren.

Een mogelijkheid is om het bestaande prototype van een escaperoom-doolhof-spel (Maze) hiermee verder te ontwikkelen. Dit prototype kan dan als tool bij worden ingezet bij een te ontwerpen onderwijsprogramma en implementatiegids om te worden uitgevoerd op basisscholen. Dit levert casestudies op die laten zien hoe de oplossing of het concept in de praktijk werkt. De resultaten zullen worden gepresenteerd aan geïnteresseerde partijen om met hun hulp de praktische voorbeelden die de missie hebben gerealiseerd op te schalen.

Voor meer informatie verwijzen we naar ons [digitale werkboek op Wikibooks](#) (in ontwikkeling), waar we geïnteresseerden uitnodigen om mee te denken en te schrijven.