

Een game maken is leuker dan rekenen

Drie stappen naar voren, eentje terug en dan omhoog. Teun Mor-sink (12), Jort Laarhuis (12) en Tim Naafs (11) zitten gebogen over hun laptop. De bovenbouw van obs Deldenerbroek krijgt een workshop in programmeren.

DELDERBROEK De opdracht die de leerlingen deze maandagmorgen krijgen is een eigen game te ontwikkelen. Dat doen ze vol overgave. „Dit is veel leuker dan rekenen of taal.” De eenmalige workshop maakt deel uit van het lesprogramma De Creatieve Code. Hiervoor hebben de leraren onlangs een cursus gevolgd bij het Enschedese kunstcentrum Tetem, dat tot doel heeft om kunst en maatschappij met elkaar te verbinden.

„Wij hebben ons de afgelopen tijd flink geprofileerd op cultureel gebied”, vertelt de cultuurcoördinator Minie Sigger. „Onderwijs is meer dan alleen taal en rekenen. Daarom besteden wij volop aandacht aan bijvoorbeeld muziek en toneel.” Toen het aanbod vanuit Enschede kwam om De Creatieve Code te volgen stonden de leraren echter niet meteen te juichen. „Eerlijk gezegd wisten wij niet precies wat het inhield. Maar al snel bleek dat dit een verrijking voor onze school is.” Het programmeren is



▲ Een game programmeren in de klas. Dat is hartstikke leuk om te doen. FOTOFRANS NIKKELS

namelijk niet het doel, maar een middel. „Het legt een duidelijke link naar de bestaande vakken”, vertelt directeur Andrea Wigman. „Het versterkt niet alleen de rekenen taalvaardigheden, maar leert de leerlingen ook om creatief en flexibel te zijn. Onze school werkt procesgericht in plaats van productgericht en daar past dit perfect bij.”

Deldenerbroek heeft recent ook een Lego-robot gekregen, die kan worden geprogrammeerd met het



**Onderwijs
is meer dan
alleen taal en
rekenen**

–Minie Sigger, cultuurcoördinator

programma Scratch dat ook voor games wordt gebruikt. „De puzzelstukjes vallen mooi in elkaar. In de groepen 2 en 3 krijgen we binnenkort glasvezel waardoor de technische mogelijkheden toenemen.”

Teun, Jort en Tim hebben aan het einde van de ochtend al flinke stappen gemaakt met hun game. „We bouwen een speelveld waarop honden ballen moeten verzamelen. Maar ze mogen de grond niet aanraken.” Waar professionele programmeurs werken met codes doen de leerlingen het met een serie commando's. „De hond moet bijvoorbeeld drie stappen naar voren doen, dan eentje terug en dan omhoog. Dat voeren we dan in en vervolgens wordt het opgeslagen in het spel”, zo legt Teun enthousiast uit. „Het is veel leuker dan de normale lessen.”