

S_U+G SERIOUS URBAN GAME ®

Jongeren hebben meer kennis over sociale kaart dankzij No Credit, Game Over!®

Jongeren hebben beperkte kennis van sociale kaart



Geldzorgen ...
Waar moet ik naartoe?

Uitleg No Credit, Game Over!®



Met een tablet trekken jongeren de stad in met 1.400 euro schulden. Deze moeten zij proberen weg te werken door langs te gaan bij instellingen.

Experiment: Wat is het effect van de game? En, is de game effectiever dan een klassikale les over schulden?



GROEP 1
Speelt game



GROEP 2
Volgt klassikale les



GROEP 3
Geen van beide

OPZET ONDERZOEK

- » Havo/vwo leerlingen in 2 gemeenten
- » 9 klassen per gemeente willekeurig verdeeld over drie groepen (zie links)
- » 3 meetmomenten

VRAGEN?
r.oomkens@panteia.nl

Leerkenmerken game en klassikale les



De game scoort op alle leerkenmerken
 ● UITDAGING ● FEEDBACK ● BETROKKENHEID
 ● SAMENWERKING ● ZELFSTURING
 hoger dan de klassikale les

Uitkomsten van het experiment



KORTE TERMIJN



Game en les zorgen ervoor dat leerlingen positiever denken over de hulp die gemeenten en organisaties kunnen bieden bij financiële problemen.



LANGE TERMIJN



Game vergroot de kennis die leerlingen hebben van de sociale kaart in hun gemeente. Dit komt deels door het **uitdagende karakter** van de game.

Aan de slag met de game?

Game naar verwachting nog effectiever bij vmbo en mbo 1 en 2 leerlingen

ADVIES!

Kracht van herhaling: Geef op school vervolg aan de game

Bij voorbespreking game meer aandacht voor omvang problematiek en schaarstetheorie

