

## Speels lesmateriaal voor dierenwelzijn vmbo

# Vincent the Vet

Recent ontvingen alle groene vmbo-scholen van het Ontwikkelcentrum een demo-versie van het computerspel 'Vincent the Vet'. Hoe ziet dat eruit en wat kun je ermee in de lessen dierenhouderij?

Het vmbo-groen van AOC Friesland in Leeuwarden gonst van de bedrijvigheid. Toch zijn er alleen maar eerste en tweede klassen – de derdejaars leerlingen zijn op dagstage, de examenleerlingen wachten (nog één dag!) op de uitslag van de examens.

Ik ben in Leeuwarden om het zojuist door het Ontwikkelcentrum uitgebrachte computerspel 'Vincent the Vet' in gebruik te zien. Het is gemaakt voor derde- en vierdejaars vmbo-leerlingen, met de bedoeling om specifiek aandacht aan dierenwelzijn te schenken binnen het vakgebied dierenhouderij. Maar omdat de ouderejaars leerlingen er niet zijn, schuift een tweedejaars groep het warme computerlokaal binnen om speciaal voor deze reportage als proefkonijn te dienen. Al voordat dierhouderijdocent Meile Zijlstra instructies heeft gegeven, starten ze het programma probleemloos op.

### Virtual Vincent

Dierenarts Vincent verplaatst zich in zijn auto (aan het uitlaatwolkje kun je van bovenaf zien wat de voor- en achterkant van het vervoermiddel is) van het ene bezoekadres naar het andere, aange-



**In het computerspel 'Vincent the Vet' stappen leerlingen in de schoenen van een dierenarts**

stuurd door de leerlingen. Zo bezoekt hij de kinderboerderij, een varkensboer, het circus, een dierenasiel, een schapenhouder. Bij aankomst op het gezochte adres krijgen de leerlingen een aantal vragen te beantwoorden. Hoeveel dat er zijn, kan van tevoren worden ingesteld. Ook het aantal bezoekadressen wordt ingesteld. Binnen één lesuur kunnen de leerlingen zo'n tien dierenartsvisites afleggen en de bijbehorende vragen beantwoorden. Met goede antwoorden kunnen ze punten scoren. Na het doorlezen van de feedback op de vragen laten de leerlingen Vincent weer in zijn auto stappen om naar het volgende bezoekadres te tuffen. Daar wachten weer

nieuwe probleemgevallen op een diervriendelijke aanpak. Ondanks de hitte in het computerlokaal werken de leerlingen het programma vol aandacht door. Tweemaal slaat een computer op tilt. Volgens Meile komt dat omdat het netwerk van de school te traag is voor het programma, iets wat leerling Yoran – een computer wizzkid – later bevestigt: "Ze hebben hier flash-player 8 en daardoor gaat het spel te traag. 9 Zou beter werken." Ik geloof het direct, maar mij kunnen ze over computers alles wijsmaken.

### Dierenwelzijn

Er zijn zestig 'cases' opgenomen op de



## Dierenwelzijn lastig over te brengen

‘Vincent the Vet’ is als RIGO-project ontwikkeld op initiatief van het Lectoraat Dierenwelzijn van Van Hall Larenstein. In het project werkten AOC Friesland (de didactische inbreng) samen met het Van Hall Business Centre (voor de technische uitwerking), Hogeschool Van Hall (de uitwerking van de cases) en het Ontwikkelcentrum (als projectbegeleider en producent).

Aanleiding voor het project is het gegeven dat dierenwelzijn lastig is om over te brengen naar leerlingen. Elke docent maakt zijn of haar eigen keuzes als het om dierenwelzijn gaat, en geeft er in de lessen ook een eigen invulling aan. Inmiddels hebben alle groene vmbo-scholen een demo-exemplaar ontvangen. De dvd is te bestellen bij het Ontwikkelcentrum en kost 12,50 euro.

cd-rom, vertellen Meile Zijlstra en zijn collega Johan Visser. Een enorm werk om ze te schrijven en er vragen en antwoorden bij op te stellen. Daarom waren ze blij met de assistentie van dierenmanagement-studenten van Van Hall Larenstein, die het schrijfwerk overnamen en ook naar het vmbo kwamen om de proefversies uit te testen op taalgebruik en niveau. Belangrijk, omdat de casusbeschrijvingen en de bijbehorende vragen behoorlijk ‘talig’ zijn en het nodige leeswerk vereisen. De beide docenten dierenhouderij prijzen de samenwerking met de studenten. Sommigen van hen ontdekten door hun deelname aan het project overigens hoe leuk ze het

vonden om met vmbo-leerlingen om te gaan. Wellicht zullen ze na hun studie zelfs kiezen voor een loopbaan in het onderwijs.

De bedoeling van de cd-rom is om de leerstof voor dierenhouderij aan te vullen met het aspect dierenwelzijn. Vincent the Vet dekt het hele scala van de dierenhouderij, van schapen tot slangen tot circusdieren. In totaal bevat de cd-rom zes lessen specifieke aandacht voor dierenwelzijn. Het spel kan bij voorbeeld verspreid over twee leerjaren worden aangeboden, maar kan ook worden gebruikt om snelle leerlingen tijdens de lessen iets extra’s te laten doen. Johan Visser: “De leerlingen stappen in

de schoenen van een dierenarts en leren daardoor logisch nadenken over welzijnsproblemen met dieren. Het idee is dat ze door de feedback op de vragen ook leren om de opgedane kennis op andere diersoorten toe te passen.”

Johan en Meile denken dat het programma ook heel bruikbaar is in het eerste jaar van de mbo-opleiding Dierenhouderij.

### Uilskuiken

Na afloop van het speluurtje praat ik nog even na met leerlingen Frank, Harry en Yoran. Wat vinden ze van Vincent the Vet? “Wel leuk,” zeggen ze eensgezind, “vooral wanneer je het niet te vaak speelt. Dan verveelt het niet zo snel.” Yoran vindt dat het autorijden tussen de visites door - “best tof”- wel wat traag gaat, maar dat komt waarschijnlijk door de netwerkinstellingen.

De drie leerlingen hebben flink wat ervaring met computerspellen, zo blijkt, en houden vooral van spelletjes waarbij je iets kunt verdienen of scoren. “Maar dan iets waar je echt wat mee kunt.” Virtueel geld verdienen bijvoorbeeld, waarmee je dan weer iets kunt kopen dat je in het spel verder brengt. Bij Vincent kun je weliswaar punten scoren voor goede antwoorden, maar aan die punten heb je verder niets. Dat is wel jammer. Het spel zou daardoor een stuk opwindender en uitdagender worden.

Regelmatig kruipen ze in vrije uurtjes achter de computer om ‘Stepping Stones’ te doen. Ze hebben de neiging om Vincent daarmee te vergelijken. Het voordeel van Vincent is dat je het mee naar huis kunt nemen om het thuis te doen. ‘Stepping Stones’ is flitsender. Als ik vraag wat ze van de antwoorden op de vragen hebben onthouden, blijft het lang stil. Hoe komt dat? Yoran denkt dat de feedback beter in de vorm van een filmpje had kunnen worden aangeboden. “Dan onthoud je het veel beter.” Heeft hij dan helemaal niets onthouden van de tien cases van het afgelopen uur? “Eh, jawel: dat een mannetjesuil uilskuiken heet.” □