

BONUS

EN VERDER

Digital Sports; Interview met Wouter de Groot

De digitale wereld is niet meer weg te denken in de wereld van onze kinderen. Welke kansen biedt de digitale wereld voor LO? Welke behoefte is er in het werkveld? Wat werkt wel en niet? Op het Instituut voor Sportstudies aan de Hanzehogeschool in Groningen verkennen sportstudenten en bachelor techniekstudenten samen met het werkveld de digitale mogelijkheden voor LO. Wouter de Groot vertelt over hun multidisciplinaire aanpak. | Harold Hofenk

Wie ben je en waar heb je je, in het licht van boundary crossing, de laatste jaren mee bezig gehouden?

"Mijn naam is Wouter de Groot. Ik ben docent-onderzoeker bij het Instituut voor Sportstudies in Groningen en doe onderzoek bij het lectoraat Praktijkgerichte Sportwetenschappen. Ik heb, in de rol van opdrachtgever, bachelor techniekstudenten begeleid rondom de centrale vraag: Hoe kun je door de inzet van technologie

vakdocenten ondersteunen? Wanneer er dan met behulp van design thinking een eerste bruikbaar prototype ontwikkeld is, wordt de brug geslagen naar het werkveld en vindt er een toepassing plaats bij een gymleraar in het middelbaar onderwijs. De feedback wordt vervolgens gebruikt om een doorontwikkeling te realiseren. De studenten hebben een aantal prototypes opgeleverd en inmiddels zijn we zo ver dat het werkveld ook vragen bij ons neerlegt waar bachelors (sensor)technologie of multimedia design een oplossing voor zou kunnen bieden."

Wat was de aanleiding om hiermee aan de slag te gaan?

"Technologie wordt in ons vakgebied nog niet zoveel gebruikt of slechts beperkt ingezet en ik denk persoonlijk dat daar wel heel veel kansen liggen. Met techniek kun je in didactisch opzicht een andere omgeving creëren die met de gebruikelijke

middelen niet realiseerbaar is. En zo mogelijk daarmee ook een doelgroep aanspreken die van nature niet zoveel beweegt. Een behoorlijk deel van de jeugd begeeft zich bijna dagelijks op het digitale vlak. Mogelijk kunnen we door deze link te leggen deze leerlingen motiveren. Het hoeft niet altijd met een digitale toepassing. Je kunt bijvoorbeeld ook het concept van gamificatie in de gymles gebruiken, wat overigens door veel collega's in het werkveld al wel regelmatig wordt gebruikt."

"Als het gaat om digitalisering, mobieltjes, gaming en spelcomputers heeft dat vanuit het perspectief van bewegen best wel een negatieve connotatie. Vooral omdat deze ontwikkelingen ervoor zorgen dat we juist nog meer gaan zitten en minder in beweging komen. Misschien is de vraag wel veel meer hoe we deze niet te keren ontwikkeling ten gunste van het meer en beter bewegen kunnen inzetten. Er komen inmiddels wel steeds meer voorbeelden op de markt die zorgen dat dat mogelijk is."

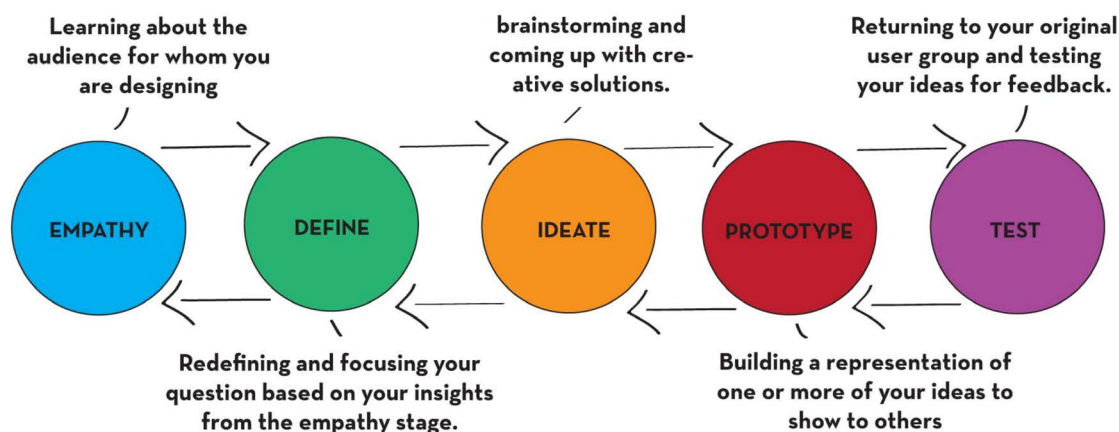
Heb je een concreet voorbeeld waar zowel de leerlingen en docenten LO enthousiast over zijn?

"Het meest aansprekende voorbeeld dat iedereen wel kent is Pokémon Go. Waarin hordes mensen in het park probeerden ze te vangen. Een



DESIGN THINKING

Exemplarische uitwerking van een methode om in dialoog tot een oplossing te komen voor een relatief complex probleem



(relatief eenvoudige) technische toepassing die heel veel mensen in beweging heeft gekregen. Een voorbeeld van sensortechnologie-studenten kwam voort uit de opdracht om iets te ontwikkelen waarmee leerlingen in het middelbare onderwijs tijdens tussenuren in beweging te krijgen zijn. Het resultaat is een reactiespel geworden waar leerlingen zo snel mogelijk een aantal lampjes moeten uittikken. Er zat een competitie-element in dat maakte dat de kinderen heel fanatiek werden. Het prototype werd volwaardig afgeleverd en nu is het idee om te kijken hoe we dit wellicht op een school kunnen toepassen en verder kunnen ontwikkelen.”

“Een ander voorbeeld van multimedia design-studenten kwam voort uit een vraag vanuit de gemeente Groningen. Er is een App ontwikkeld die persoonlijk wordt door je gegevens uit een motorische test in te voeren, aangevuld met antwoorden op een

vragenlijst over sport- en beweegvoorkeuren en motivatie. Vervolgens komt daar een sportprofiel uit dat het kind wellicht kan helpen bij het kiezen van een sport die bij hem of haar past.”

Wat komt er voor die studenten sensortechnologie (of multimedia design) allemaal bij kijken?

“Het begint met een concrete vraag uit het werkveld. Na het verkennen van de vraag achter de vraag en een fase van inleven in de gebruikersgroep ontstaan eerste ideeën. Daar wordt gezamenlijk een keuze uit gemaakt. In afstemming met de opdrachtgever en eindgebruiker wordt het prototype steeds scherper. Het kenmerkt zich echt door een kort cyclisch proces van continu maken, toetsen, doorontwikkelen. Een intensief proces waar afstemming cruciaal is. Wanneer iedereen zich in de ‘finale papieren versie’ kan vinden, begint het bouwen. Het programmeren is daar een belangrijk onderdeel van.

Een complex proces van enerzijds kijken wat er technisch mogelijk is en anderzijds bijvoorbeeld aan criteria van gebruiksvriendelijk en ‘hufteproof’ kunnen voldoen. Vaak kunnen die studenten met een klein budget al een behoorlijk uitgewerkte oplossing realiseren, daarin zijn ze echt ontzettend creatief! Dit prototype wordt een aantal keer getest en geoptimaliseerd tot een bruikbare variant.”

Hoe interpreteer je de sport- en techwereld en hoe heb je die dichterbij elkaar gebracht?

“De taal van beide vakgebieden is van een heel andere orde. Voordat ze elkaar begrijpen gaat er best wat tijd overheen. Als je niet oppast, praat je snel langs elkaar heen. Wij hebben het bijvoorbeeld over motorisch leren en over leerlijnen. Dat is voor hen compleet nieuw. In de doorvertaling naar een technisch product die daaraan bijdraagt, is de begeleiding belangrijk. Tegelijkertijd hebben wij geen idee



wat er technisch allemaal mogelijk is. Die technische opleidingen zijn ook op zoek naar vraagstukken met een mogelijk maatschappelijke impact. Het is dan best complex om een toepassing te bouwen. Daarin stellen wij dan meer de hulpvragen om het werkbaar en gebruiksvriendelijk te maken. Als je bewust momenten organiseert waar je die werelden bij elkaar brengt ontstaat er wederzijds begrip en vertrouwen. Die studenten hebben bijvoorbeeld een aantal leerlingen en de vakdocent gesproken en zijn ook in de gymles aanwezig geweest. Ik fungeerde vooral als tussenpersoon. En daarbij helpt het wel dat ik enige technische kennis heb opgebouwd in het verleden. Ik heb, denk ik, net genoeg technische bagage om in de ondersteuning the best of both worlds naar boven te brengen.”

Wat heb jij geleerd van techstudenten?

“Dat je in de vraagstelling naar die studenten best concreet moet zijn. En dat het kort cyclische proces om heel veel feedbackmomenten vraagt.

Continu afstemming in bijvoorbeeld: Hebben we hetzelfde (doel) nog steeds voor ogen? Ik ben wel overtuigd geraakt van het idee dat gezamenlijk optrekken vanuit verschillende professies in plaats van los van elkaar antwoorden proberen te vinden, veel meer oplevert. Het schudt als het ware je eigen referentiekader op. Zo’n nieuwe invalshoek op het vraagstuk levert vaak verrassende resultaten op. De kunst is dan wel om een balans te vinden tussen wat functioneel werkt en tegelijkertijd gebruiksvriendelijk is, maar het is vooral heel leuk om met enthousiaste en creatieve studenten te werken.”

Welke doorontwikkeling zie je voor je in het opleiden van gymleraren in Groningen?

“Aanstaande sportprofessionals laten kennismaken met dit fenomeen. Volgend jaar starten we met een keuzevak (5 ECTS) voor sportstudenten: Digital Sports om die digitale wereld te verkennen. Andere ideeën zijn bijvoorbeeld het mogelijk vormen van een nieuwe innovatiewerkplaats waar

bedrijven werkveld en kennisinstelling samen optrekken. Daar waar scholen vragen kunnen deponeren en dat studenten met elkaar, het liefst multidisciplinair, met oplossingen komen. Het mooiste zou zijn om als sportstudenten daarin samen op te trekken met studenten sensortechnologie of multimedia design. De volgende stap zou dan wellicht een gezamenlijke minor (30 ECTS) kunnen zijn. Daarmee maak je de verbinding tussen verschillende disciplines hopelijk echt duurzaam.” ●



Contact

h.g.hofenk@pl.hanze.nl
w.de.groot@pl.hanze.nl

Harold Hofenk en **Wouter de Groot** zijn werkzaam bij de Hanzehogeschool en betrokken bij de Innovatiewerkplaatsen van het Instituut voor Sportstudies

Kernwoorden

boundary crossing, multimedia design, digitale middelen