



SERIOUS GAMING ALS INNOVATIEVE ONDERZOEKSMETHODE

Maarten Wolfsen | Practoraat Docentprofessionalisering
Landstede Groep

Contact: mwolfesen@landstede.nl

ACHTERGROND

- Om competente **mbo-docenten** te behouden moeten zij zich continu ontwikkelen. Een cruciale factor in het proces van professionaliseren is het leren van, met en door elkaar (Hagedoorn, 2021).
- Er is nog weinig bekend over het **collectief leren** binnen de relatief nieuwe context van een onderzoekswerkplaats (PLG) binnen het mbo. Dit proces van collectief leren in een onderzoekswerkplaats heeft de potentie om bij te dragen aan schoolontwikkeling in het mbo (Schaap & De Bruijn, 2015).
- In 2024 is Landstede mbo gestart met de **onderzoekswerkplaats ICT**, genaamd *Room-for-Care* (gefinancierd vanuit MBO Digitaal). Hierin werken docenten gezamenlijk onderzoekend aan de ontwikkeling van de *Immersive Room*.
- Om collectief leren te stimuleren, doet het **practoraat Docent-professionalisering** onderzoek naar handvatten om collectief leren beter te benutten binnen (toekomstige) onderzoekswerkplaatsen.

ONDERZOEKSVRAAG

Hoe ziet een (Appreciative) Serious Game eruit die bijdraagt aan het zichtbaar maken en versterken van het proces van collectief leren in een onderzoekswerkplaats binnen het mbo?

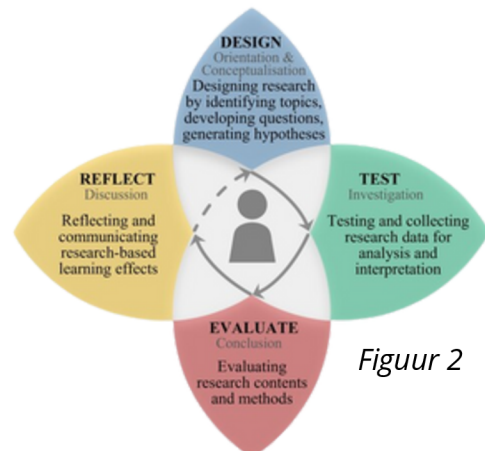
DOELEN

- Het **zichtbaar maken** van het proces van collectief leren.
- Het **versterken** van het proces van collectief leren.
- Het **ontwikkelen van een Serious Game** die bijdraagt aan het proces van collectief leren.

SERIOUS GAMING ALS METHODE

Om een **innovatieve** en **actieve** aanpak te ontwerpen om het leerproces van docenten zichtbaar te maken en te versterken is een *serious game* ontwikkeld via kwalitatief participatief actieonderzoek (Eelderink, 2024)

- in 6 ontwerpssessies met
- 15 mbo-onderwijsprofessionals

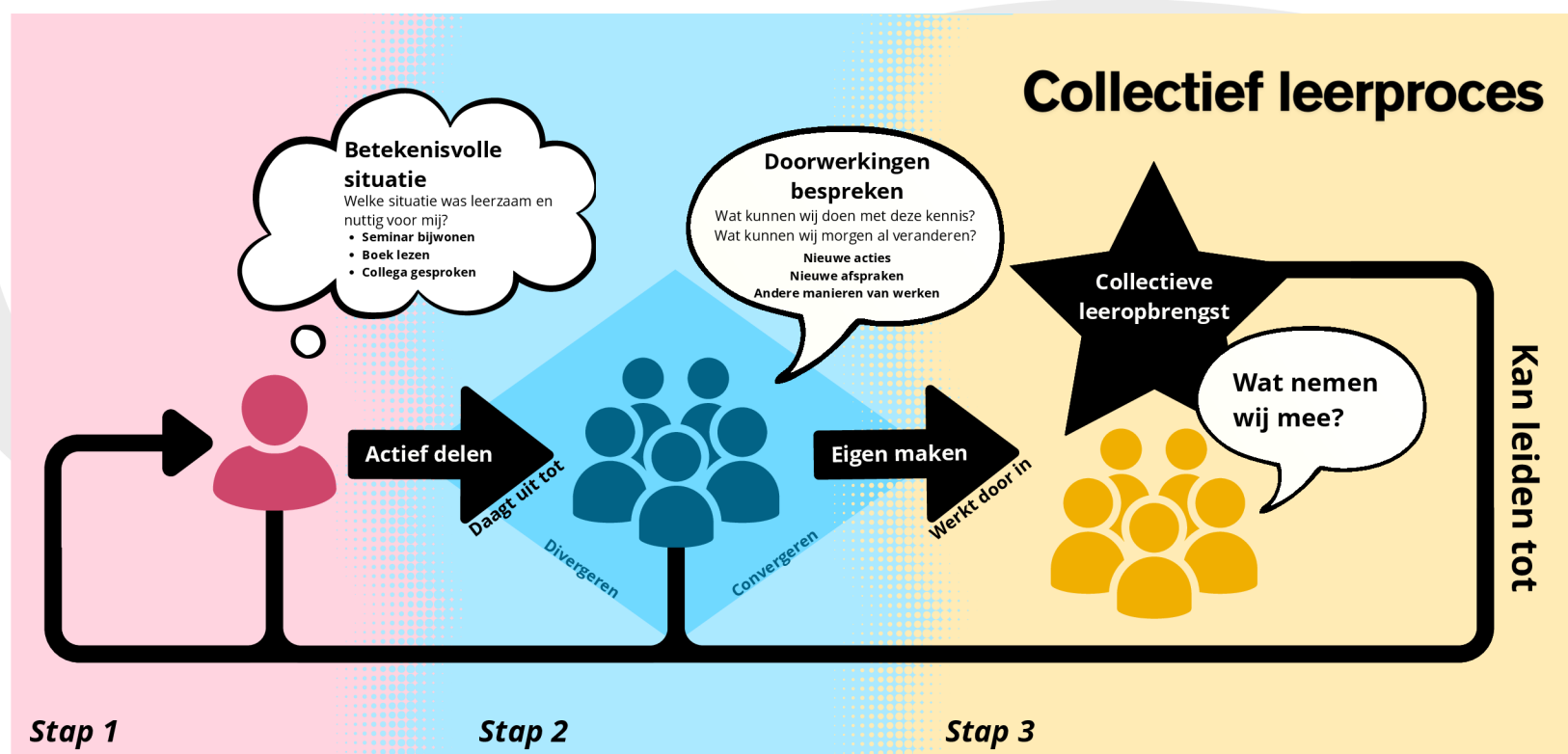


Figuur 2

Serious Game

- De *Serious Game* is ontwikkeld via het proces van *Design-Based Research* (DBR) (McKenney & Reeves, 2012; Scott et al., 2020), bestaande uit: ontwerpfase (1), testfase (2), evaluatiefase (3) en reflectiefase (4) (zie Figuur 2).
- Serious Game* heeft drie kenmerken: *Mechanics* (spelregels en structuur), *Dynamics* (interactie tussen speler en mechanics, competitie) en *Aesthetics* (beleving).
- Het competitieve element van deze *Serious Game* is 'competitie door **waardering**'. Dit draagt bij aan het proces van leren (Barrett, 1995; Cooperrider & Whitney, 2005).
- Deze *Serious Game* bestaat uit:
 1. Situatiekaarten (stap 1)
 2. Waarderingskaarten (stap 2)
 3. Wrap-up kaart (geïnspireerd op de *Eisenhower Matrix* van Covey, 1989) (stap 3)

THEORETISCH KADER



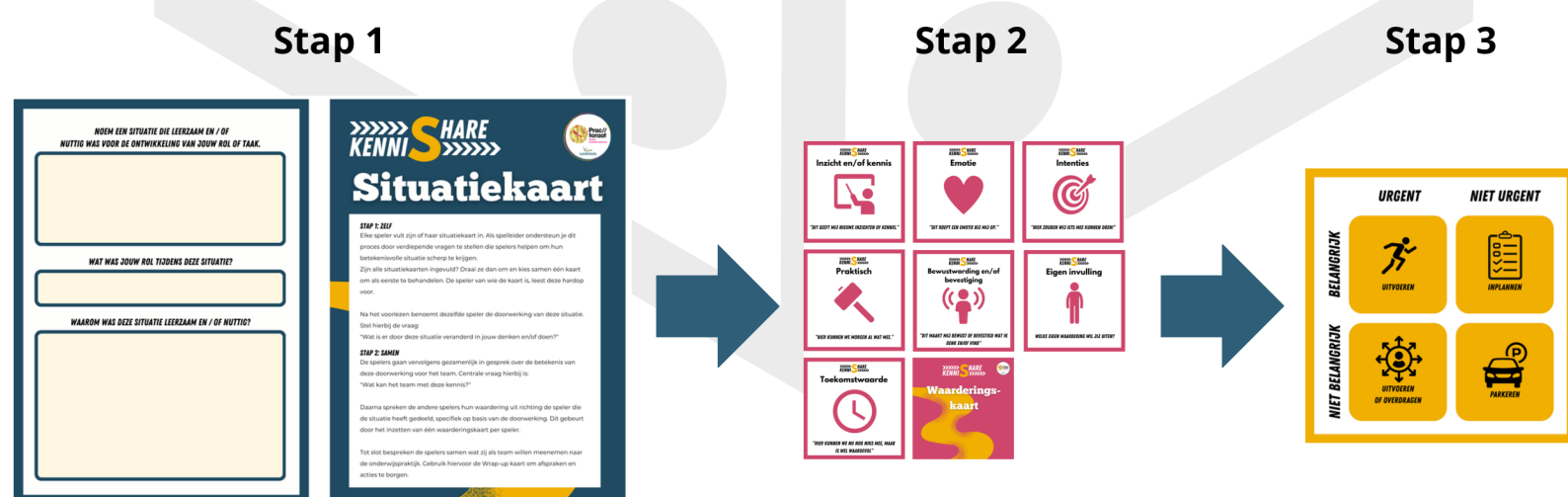
Figuur 1

Collectief leren is het proces van docenten leren van, met en door elkaar (Hagedoorn, 2021) door het actief delen en door het gezamenlijk eigen maken van individuele leeropbrengsten uit betekenisvolle situaties (Verbiest, 2002; Thurlings & Brok, 2014). Het proces van collectief leren bestaat uit verschillende processtappen (zie Figuur 1).

1. het **actief delen** van individuele leeropbrengsten vanuit het individu (Verbiest, 2002; Thurlings & Brok, 2014).
2. het uitgedaagd worden deze individuele **leeropbrengsten** en **doorwerking in denken en/of doen** te bespreken (Brodie, 2019; Bakkenes et al., 2010).
3. de groep bespreekt wat de mogelijke doorwerking in denken en/of doen kan betekenen voor het collectief (**collectieve leeropbrengst**) (Stoll et al., 2006).

SERIOUS GAME

- Stap 1:** invullen van *situatiekaarten* en actief delen van individuele leeropbrengsten
- Stap 2:** bespreken van mogelijke doorwerkingen: "wat is er door deze situatie veranderd in jouw denken en/of doen?". Vervolgens bespreken van mogelijke doorwerkingen voor het collectief: "wat betekent dit voor het team?". *Waarderingskaarten* uitdelen.
- Stap 3:** borging van vervolgstappen via *wrap-up kaart*.



ERVARINGEN

"De Serious Game helpt mij om zichtbaar te krijgen wat ik leer en wat mijn collega's leren."

"De Serious Game is makkelijk te gebruiken binnen ons team."

- De *Serious Game* stimuleert de deelnemers om inzichten uit hun eigen praktijk zichtbaar te maken door **actief** te delen. Het zet aan tot actieve deelname!
- Het delen draagt bij aan inzicht in eigen betekenisvolle situaties en leeropbrengsten en tot **collectieve leeropbrengsten**, bijvoorbeeld tot nieuwe inspiratie voor onderwijsontwerp.
- De inzet van de *wrap-up* kaart stimuleert het team om deze inzichten en ervaringen ook daadwerkelijk **duurzaam** te borgen en te vertalen naar **concrete vervolgacties** voor de eigen onderwijspraktijk.
- De kwaliteit van de **gespreksleider** is belangrijk, de *Serious Game* is enkel zo goed als de diepte van de vragen.