

1. Creating an Educational Game Program for Higher Education

Steve Ackerman
and
Kathy Christoph



2. Digitale toetsing Strategiegame



Cultuur & Organisatie

CO10. Resultaatgerichtheid (PDCA)

Beschrijving
Systeem voor de kwaliteitsverbetering van de blended learning (BLA) op basis van de PDCA cyclus.

Achtergrond
Het spel wordt verder ontwikkeld op basis van nieuwe ICT-toepassingen op het werkveld.

Speel het spel en doe direct inspiratie op voor je eigen strategie

Strategie & Management

SM6. E-competenties docenten

Beschrijving
Maak docenten in de blended opleiding worden hoge eisen gesteld op het gebied van e-competenties.

Achtergrond
Medewerkers kunnen vasthouden of competenties bij anderen ontwikkelen. De doelgroep te kunnen ontwikkelen en verzorgen.

Maak kennis met een inspirerende werkvorm voor jouw organisatie

Didactiek

D10. Online werkvormen

Beschrijving
Er wordt gebruik gemaakt van digitaal lesmateriaal. Er wordt aandacht gegeven aan kennisstructuur, kenniswisseling en kennisconstructie, reflectie en toetsing.

Achtergrond
Diversiteit van leerstijlen is een belangrijk voor de motivatie en studieresultaten van studenten.

Learn and have fun

Laagdrempelig en activerend

Geen specifieke voorkennis nodig om het spel te spelen

Leren van elkaar vanuit diverse rollen over de strategie

De strategie bepalen vanuit diverse invalshoeken

Input verzamelen voor de eigen strategie

Welkom!

We maken groepen van 4 personen per tafel.

We vragen je om zoveel mogelijk met mensen van een andere (onderwijs)instelling aan tafel plaats te nemen.

Niels Maes, Nolly Toenders & Michel Kao
Hogeschool van Arnhem en Nijmegen

Strategiegame

Blended Learning in het (hoger) onderwijs

Niels Maes,
Michel Kao en
Nolly Toenders

Hogeschool
van Arnhem en Nijmegen
2015

Road of Trials

Situatie

2. Na 3 maanden is er nog steeds niets gebeurd. Er wordt vooral veel gepraat en de besluitvorming komt moeizaam op gang. De faculteitsdirectie klaagt over het gebrek aan voortgang.

Effect



We beginnen: je organisatie start met Blended Learning!

- Formeer teams van 4 personen
- Introduceer je aan elkaar
- Kies een implementatiemanager (IM): verdeelt de middelen (de spelkaarten)

Opdracht

Beschrijf 3 elementen die cruciaal zijn voor het implementeren van blended learning.

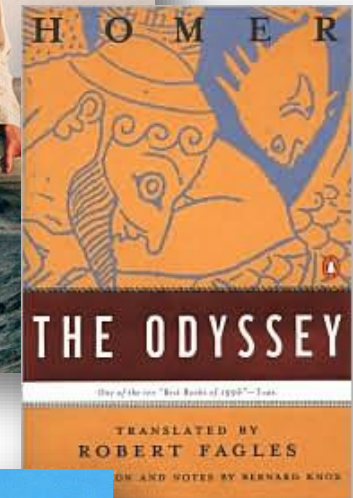
(5 minuten)

Rollen en activiteiten

- Managers, docenten, ondersteuners, studenten
- Het ontwikkelen van een strategie
- Discussiëren en samenwerken
- Leren van elkaar

Doelstelling

- Inzicht in factoren die rol spelen bij succesvolle implementatie en uitvoering blended learning
- Concrete ideeën voor implementatie of verbetering blended learning in eigen organisatie



Spelregels

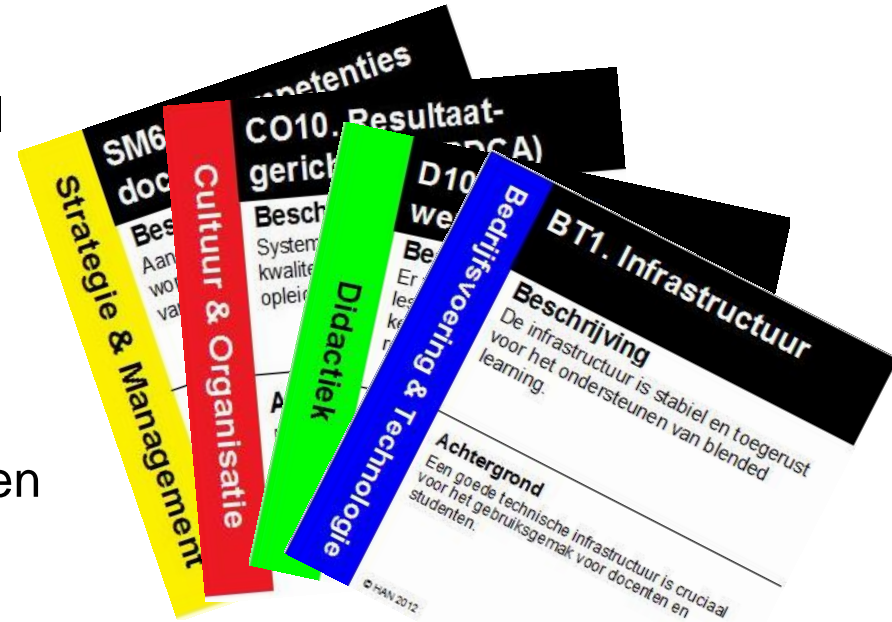
- Begin **niet** voordat het startsein is gegeven! 😊
- Elk team krijgt straks spelkaarten: jullie middelen voor het ontwikkelen van een blended learning implementatie-strategie.
- Er zijn vier categorieën.
- De speelkaarten mag je niet vooraf bekijken. De implementatie manager (IM) krijgt de opdracht kaarten te trekken en te verdelen.
- Je mag kaarten van je teamleden bekijken en bediscussiëren, maar je mag ze niet ruilen.

Strategie & Management	SM6. E-competenties docenten Beschrijving Aan docenten in de blended learning worden hoge eisen gesteld op het gebied van e-competenties.	Cultuur & Organisatie	CO10. Resultaatgerichtheid (PDCA) Beschrijving Systematische en continue kwaliteitsverbetering van de blended opleiding (PDCA cyclus).
	Achtergrond Medewerkers die competenties vasthouden, of competenties opbouwen om onderwijsdoelgroepen te kunnen ondersteunen.		Achtergrond Blended learning wordt continu verbeterd op basis van nieuwe inzichten en eisen vanuit het onderwijs.
Didactiek	D10. Online werkvormen Beschrijving Er wordt gebruik gemaakt van digitaal lesmateriaal voor kennisuitwisseling en reflectie en toetsing.	Bedrijfsvoering & Technologie	BT1. Infrastructuur Beschrijving De infrastructuur is stabiel en toegerust voor het ondersteunen van blended learning.
	Achtergrond Diversiteit van werkvormen en de motivatie en studiestijl.		Achtergrond Een goede technische infrastructuur is cruciaal voor het gebruiksgemak voor docenten en studenten.

© HAN 2012

De verdeling van de kaarten

1. De IM opent de envelop en legt de stapel speelkaarten gesloten op tafel.
2. De IM trekt 15 kaarten van bovenaf de stapel en verdeelt deze zo evenredig mogelijk over de teamleden.
3. Ieder bekijkt zijn kaarten en kiest 2 kaarten essentieel voor een **implementatiestart**. Bediscussiëren mag, maar niet ruilen. *
4. Ieder legt deze 2 kaarten open op tafel. *
5. De niet gekozen kaarten leg je op de aflegstapel. Deze komen niet terug in het spel.



Wat is de beste combinatie?

* Bij kleinere/grotere groepen (zie ook aparte instructiekaart):

- 3 personen: 1^e persoon kiest 4 kaarten; 2^e en 3^e persoon kiezen elk 3 kaarten
- 4 personen: 1^e en 2^e persoon kiezen elk 3 kaarten; 3^e en 4^e persoon kiezen elk 2 kaarten
- 6 personen: 1^e vier personen kiezen 2 kaarten; 5^e en 6^e personen kiezen elk 1 kaart

(10 minuten)

Road of Trials: we nemen jullie mee door verschillende situaties: van start tot (succesvol?) einde van een implementatie en uitvoering van Blended Learning.

Probeer zoveel mogelijk kaartjes over te houden...

Blended learning is een complex proces, je hebt alle middelen nodig. Zorg dus voor een goede strategie in de hele breedte.

Klaar?

Conflicten

Kansen

Terugval



Leren

Road of Trials 1

Situatie

Docenten geven aan zich geen voorstelling te kunnen maken van blended learning. Wat is dat dan precies? Hoe moet je dat inzetten? Wat betekent dat voor de docent en kwaliteit van het onderwijs? Wil de faculteit hiermee bezuinigen? Gevolg is dat er van ontwikkelen nog weinig sprake is.

Effect

Je verliest 1 Strategie & Management kaart én 1 Didactiekaart.

Blokkeerkaarten

Visie op blended onderwijs [SM3] én
Veranderbereidheid [CO8]

Road of Trials 2

Situatie

Na 3 maanden is er nog steeds niets gebeurd. Er wordt vooral veel gepraat en de besluitvorming komt moeizaam op gang. De faculteitsdirectie klaagt over het gebrek aan voortgang.

Effect

Je verliest 2 Strategie & Management kaarten én 1 Cultuur & Organisatie kaart.

Blokkeerkaarten

Urgentiebesef [SM2] én Educatief Leiderschap [CO11]

Road of Trials 3

Situatie

Goed nieuws! Blended learning wordt een speerpunt binnen de faculteit en de faculteitsdirectie stelt budget beschikbaar, hiervan kunnen mensen worden ingehuurd. Ook wordt er aandacht besteed aan de noden van docenten en faculteiten/instituten gaan aan de slag met visievorming. De geformuleerde visies nemen de belangrijkste zorgen weg.

Effect

Herstelpunt: de implementatiemanager kiest 3 personen, en geeft deze ieder twee kaarten. Elke persoon kiest daar 1 kaart uit en legt de andere kaart op de aflegstapel.

Blokkeerkaarten

n.v.t.

Road of Trials 4

Situatie

De deeltijd opleiding is afhankelijk van docenten voor de voltijdopleiding, voor wie deeltijd een bij-activiteit is. Zij worden vol ingeroosterd met voltijd-lessen en hebben te weinig tijd voor ontwikkeling en uitvoering van blended onderwijs in de deeltijd.

Effect

Je verliest 1 Bedrijfsvoering & Technologie kaart én 1 Cultuur & Organisatie kaart.

Blokkeerkaarten

Dedicated team [CO6] of Tijd voor docenten [BT11] én Roostering online activiteiten [BT13] (bij maar één kaart verlies je 1 kaart)

Road of Trials 5

Situatie

Om bepaalde competenties te ontwikkelen is het opdoen van ervaringen op een relevante werkplek noodzakelijk. Toch blijken studenten niet over relevante werkplekken te beschikken.

Effect

Je verliest 1 Strategie & Management kaart of 1 Didactiek kaart.

Blokkeerkaarten

Marktpotentieel [SM7]

Road of Trials 6

Situatie

Studentinteractie binnen de online community /
electronische leeromgeving (ELO) komt moeizaam
op gang.

Effect

Je verliest 1 Didactiekkaart.

Blokkeerkaarten

Creëren + onderhouden groepsbinding [D2] of
Interactie tussen studenten en docenten [D6]

Road of Trials 7

Situatie

Goed nieuws! Je wint een subsidietender en krijgt extra financiering om je blended opleiding te versterken.

Effect

Herstelpunt: de implementatiemanager kiest 3 personen, en geeft deze ieder twee kaarten. Elke persoon kiest daar 1 kaart uit en legt de andere kaart op de aflegstapel.

Blokkeerkaarten

n.v.t.

Road of Trials 8

Situatie

Studenten mailen docenten met vragen, waardoor de werkdruk onder docenten erg oploopt.

Effect

Je verliest 1 Didactiek kaart en 1 Cultuur & Organisatiekaart.

Blokkeerkaarten

Nettiquette [CO5] of Interactie tussen studenten en docenten [D6]

Road of Trials 9

Situatie

Docenten klagen over de kwaliteit van de online interactie binnen de online community / ELO.

Effect

Je verliest 1 Didactiekkaart.

Blokkeerkaarten

Uitdagend ontwerp en facilitering [D3] of Actieve rol docenten [D4]

Road of Trials 10

Situatie

Voor de blended opleiding melden zich voor het eerste jaar opeens 80 studenten aan. Er ontstaat lichte paniek: de opleiding had gerekend op maximaal 20 studenten.

Effect

Je verliest 1 Bedrijfsvoering & Technologie kaart en 1 Cultuur & Organisatie kaart.

Blokkeerkaarten

Marktpotentieel [SM07] én R&O cyclus [CO4]
(bij maar één kaart verlies je 1 kaart)

Road of Trials 11

Situatie

Goed nieuws! De blended learning opleiding wint de Nationale E-Learning Award.

Effect

Herstelpunt: de implementatiemanager kiest 3 personen, en geeft deze ieder twee kaarten. Elke persoon kiest daar 1 kaart uit en legt de andere kaart op de aflegstapel.

Blokkeerkaarten

n.v.t.

Puntentelling

Voor iedere kaart 1 punt

1 categorie: 1 extra punt

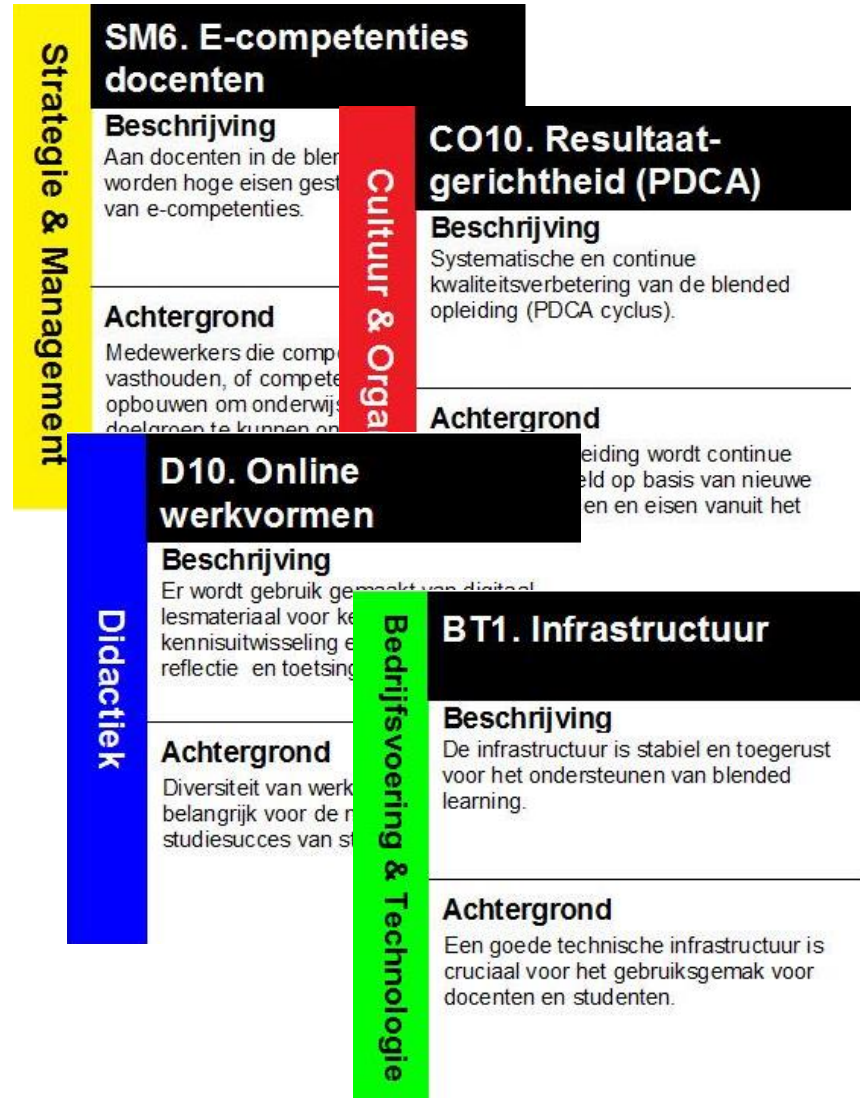
2 categorieën: 2 extra punten

3 categorieën: 4 extra punten

4 categorieën: 6 extra punten

Tel alle punten op...

Wie heeft de meeste punten?

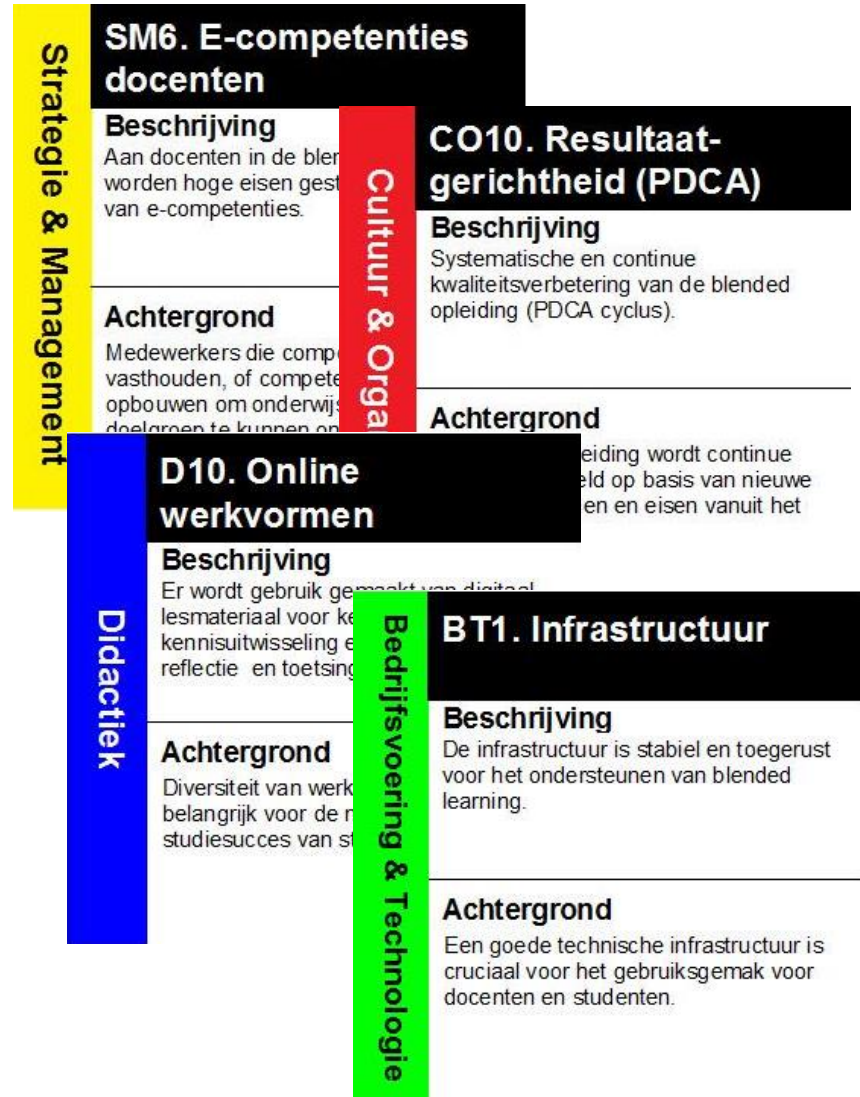


Welke strategie heb je op tafel liggen?

In hoeverre komen de elementen die je bij de start hebt opgeschreven terug?

Welke kansen biedt deze strategie?

Welke middelen zijn nodig om de strategie te versterken?

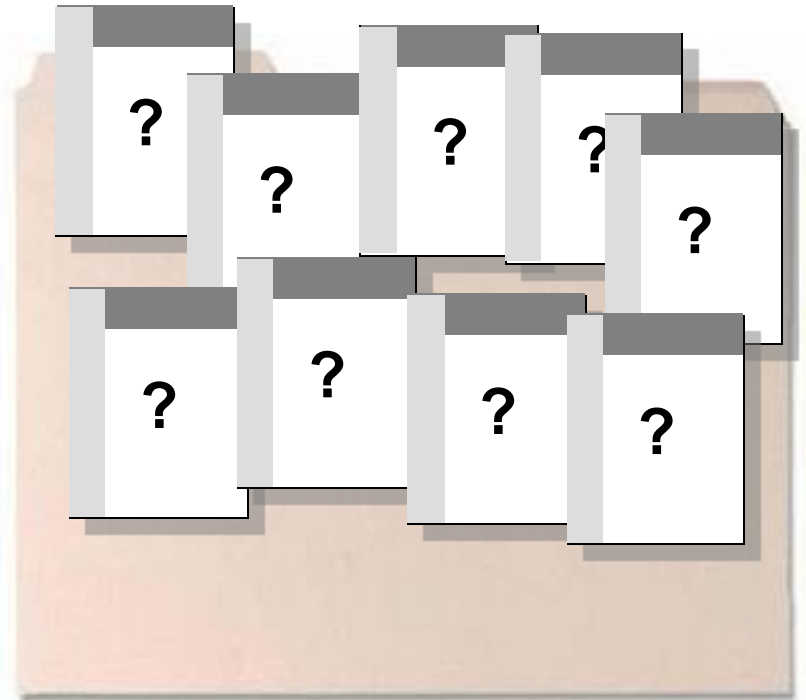


Reflecteer en pas toe wat je hebt geleerd.

Selecteer met je team 9 kaarten die gezamenlijk jullie ideale strategie vormen.

Gebruik de lege kaarten om missende middelen aan te vullen.

5 minuten



Wat zijn onze bevindingen!

- De ideale strategie bestaat niet
- Verschillen in doelgroep, inhoud, aantallen, niveaus
- Verschil in doel: starten, verbreden, verdiepen

Ervaring Niels

S&M [2]: Urgentiebesef

D [2]: Creëren + onderhouden groepsbinding

B&T [6]: Gebruikersvriendelijke software

C&O [10]: Resultaatgerichtheid (PDCA)

Vragen?

Suggesties?

Opmerkingen?