# CIMO verantwoording

**Context**

In het derde jaar van het MBO-opleiding voor verzorgende individuele gezondheidszorg (VIG-VZ) niveau 3, wordt er van de leerlingen verwacht dat zij de vergaarde kennis gaan toepassen in de praktijk. Zij worden hierbij opgeleid voor een baan in de verpleging, verzorging, thuiszorg, geestelijke gezondheidszorg, kraamzorg of gehandicaptenzorg. In het derde jaar zijn de leerprocessen meer gespitst op het hogere orde leren waarbij in deze onderwijs periode het werken aan eigen deskundigheid centraal staat. Studenten zijn zich niet altijd bewust van het feit dat zij al in het bezit zijn van bepaalde kennis die zij kunnen inzetten voor deze ontwikkeling. Daarnaast zijn zij niet altijd gemotiveerd om bepaalde principes en methodieken in te laten slijten. Daarom is het belangrijk om het leerproces te koppelen met context van de praktijk en in de zone van naaste ontwikkeling te blijven. Het inzetten van een spel zou de betrokkenheid van het leerproces worden vergroot en kunnen we vanuit hun leefwereld de leeractiviteit interactief maken. De volgende werkprocessen waar zij de komende periode aan werken:

* B1-K2-W1 Werken aan eigen deskundigheid;
* P1-K1-WP2 Verbindend samenwerken (VVT);
* P1-K1-WP3 Woonsituatie (VVT);
* P1-K1-WP4 Begeleiden van groepen (VVT).

**Interventie**

Het creëren van een leeromgeving dat de leerlingen de ruimte geeft om spelenderwijs kennis en methodieken toe te passen door middel van een spel. Studenten krijgen hierbij de ruimte om de voorkennis te activeren en deze te koppelen aan de grotere opdracht waarbij hogere orde leren centraal staat. Dit allen zonder dat zij het gevoel krijgen zichzelf door droge stof te moeten worstelen. Hierbij staat de samenwerking en interactie onder studenten centraal.. Er is sprake van actief leren door gebruik te maken van terminologie d.m.v. interactieve werkvormen Sebo, E., & Ettekoven, S. (2015). Daarnaast is er sprake van een bepaalde wederkerigheid waarbij methodologie herkenbaar voorbijkomt. Door heterogene groepen te maken is er sprake van domein expertise en kunnen zij leren van en met elkaar (Bakel, 2016) (Nicol, 2011). Door het spelcomponent in te zetten wordt de mogelijkheid geboden om niet alleen expliciete kennis overdracht in te gebruiken maar wordt het spelenderwijs impliciete kennis geactiveerd. Hierbij kan ontwikkeling van eigen talenten en overstijgende vaardigheden bevorderd worden. Hierbij werken leerlingen aan leerdoelen zoals verbindend samenwerken, communiceren, beslissen etc (Oosterkamp, 2012).

**Mechanisme**

Het inzetten van gamificatie bied de mogelijkheid om iemand over een langere tijd te laten focussen op een onderwerp. De factor die hierbij meespeelt is het gelukshormoon die vrijkomt bij het spelen van een spel. Bij een spel is er sprake van een *instant gratificatie* gevoel. Met de inzet van een spel, kunnen we studenten als het ware uit de werkelijke wereld halen en door middel van voldoende doelgerichte uitdaging de nieuwsgierigheid zoveel mogelijk opwekken. Studenten ervaren bij een spel meer keuzevrijheid en zijn doelgericht bezig wanneer deze uitdagend genoeg is. Echter is het wel van belang dat het spel in een aansprekende context wordt geplaatst wat bij de leefwereld aansluit van de doelgroep. Om te kunnen beoordelen of een spel het beoogde effect schept, zijn de mate van volgende factoren belangrijk: fantasy, curiousity, control en chalange (FaCuCoCha) (Martijn & Koops, 2017).

Door de inzet van spel, kan men studenten misleiden om expliciete kennis tot zich te nemen. Hierdoor zijn zij meer in staat om zich langer te concentreren en de motivatie te vinden. Daarnaast zorgt het spelvorm voor een veilige leeromgeving, waarin studenten spelenderwijs met impliciete kennis mogen oefenen. De leerling plaatst zich buiten de werkelijkheid door de context van het spel en verdwijnt op dat moment het feit dat zijn handelen gevolgen hebben voor de werkelijkheid (Martijn & Koops, 2017).

**Outcome**

Na het spelen van het spel kan de student aan de hand van casuïstiek, ziektebeelden en problematiek signaleren in een woonsituatie. Daarbij kan de student passende begeleidingswijze van de zorgvrager benoemen of herkennen. De student kan na het spelen van het spel reflecteren op overstijgende vaardigheden zoals samenwerken, beslissen en communicatie.

# TPACK

Er is voor gekozen om de leerlingen tijdens ieder onderwerp een vaste opzet aan te bieden zodat ze een bepaalde algoritme herkennen met duidelijke instructies. Ook hebben we gebruik gemaakt van kleuren per casus bv. Hiermee willen we structuur aanbieden. Dit is een effectieve leeractiviteit voor het lagere-ordeleren, hiermee stimuleer je het onthouden en begrijpen (Ebbens&Ettenkoven,2015).

TPACK

Bij het ontwikkelen van verantwoord digitale werkvormen hebben we het TPACK model in acht genomen. Content Knowledge (CK) zie je terug bij het gebruik van flashcards om feiten en theorieën te oefenen. Tijdens de quiz is er mogelijkheid voor de leerlingen om te kiezen uit leermiddelen die kan aansluiten bij de manier van leren, ook samenwerken. Deze vallen onder Pedagogical Knowledge (PK). Bij het gebruik van digitale video en internet werd er gebruik gemaakt van Technological Knowledge (TK). (Standaert et al, 2018)

Hieronder zie je de meest voorkomende werkvormen i.c.m. TPACK model(Standaert et al, 2018) die we gebruikt hebben in onze lessen:

- Samenwerkingsvormen (PK)

- Film fragmenten vertonen (TK)

- Quizzen (TPK)

Bij de hints hebben we gebruik gemaakt van film fragmenten om de leerlingen een beter beeldvorming te geven over het onderwerp. Beeldvorming is een waardevol middel om het leerproces te ondersteunen en heeft een beklijvende waarde. De leerlingen zullen op verschillende momenten gebruik ervan kunnen maken naar eigen keuze (Standaert et al, 2018)

Quiz (TPK) en (TCK)

We hebben gebruik gemaakt digitale quizzen in les 1 genaamd Quizlet. Deze vorm bied verschillende manieren aan voor de leerlingen om de materie in te oefenen, toegepast of getoetst. Er wordt van de leerling verwacht dat ze de stof onthouden en integreren, hierbij maken we gebruik van de leeractiviteit onthouden en integreren. De quiz wordt in verschillende vormen aangeboden waarbij de leerling gebruik zowel samenwerkend, individueel of competitief aan de slag gaat. Dit spel stimuleert met name de positieve wederzijdse afhankelijkheid en individuele aanspreekbaarheid omdat het antwoord van de vraag op het scherm verschijnt bij een van de leerlingen in het groepje waardoor ze afhankelijk van elkaar zijn. De gespreksvormen die hieruit voort vloeien zijn gebaseerd op het onderwijsleergesprek waarbij men gericht is op het dieper in gaan van de stof en zichtbaar maken van het denken van de leerling.

Informatie opzoeken op het internet (TK)

Door specifieke zoekopdrachten te geven, hebben de leerlingen in les 2 antwoorden moeten zoeken op een website. Tevens informatie verwerken over hun eigen competenties tijdens de keuzetest valt hieronder. We hebben hierbij een selectie gemaakt waarin zij de informatie kunnen vinden, om willekeurig surfen te vermijden. Hierbij worden de leerlingen alleen gestimuleerd in het opdoen van algemene vaardigheden van het opzoeken van de opdracht nl, ‘welke informatie heb ik nodig’ en ‘hoe presenteer ik die?’. (Standaert et al, 2018)

Denken-delen-uitwisselen, samenwerken via padlet (PK)

Tijdens de lessen gaan de leerlingen het klassengesprek (sociaal) aan, en worden gestimuleerd zoveel mogelijk hardop na te denken, het is geschikt voor het oproepen van de leeractiviteiten begrijpen en integreren, het uitwisselen van meningen en ervaringen. Belangrijk is dat de leerlingen elkaar aan het denken zetten met hogere orde denkvragen zoals “wat als…. Of hoe zou het zijn…..etc. (Standaert et al, 2018).

**Bibliography**

Bakel, v. R. (2016, November 10). Artikelen. Opgehaald van Vernieuwenonderwijs: https://www.vernieuwenderwijs.nl/peerfeedback/

Gibbs, G. (2001). Learning by Doing: A Guide to Teaching and Learning Methods. Cheltenham: Geography Discipline Network, 2001.

Hattie, J., & Timperley, H. (2007, Maart 1). Opgehaald van https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.3102/003465430298487

Nicol, D. (2011). Developing students' ability to construct feedback. Glasgow: QAA Scotland.

Oosterkamp, R. (2012). En later word ik? Een onderzoek naar het studiekeuzeproces van VMBO-leerlingen. . Amsterdam.

Sebo, E., & Ettekoven, S. (2015). Effectief leren. In E. Sebo, & S. Ettekoven, Effectief leren (pp. 136-137). Houten: Noordhoff Uitgevers

Standaert, R., Troch, F., Peeters, I., & Stroobants, I. (2018). Leren en onderwijzen. In R. Standaert, F. Troch, I. Peeters, & I. Stroobants. Leuven, België: Acco uitgeverij.