

Serious gaming als professionalisering?

In vrijwel elk beroep is professionalisering van belang, zo ook in het onderwijs.

Op papier worden uren geregeld en middelen beschikbaar gesteld, maar in de hectiek van alle dag is professionaliseren in het onderwijs een behoorlijke uitdaging. Daarnaast valt het ook niet mee te bedenken waarin je in wil professionaliseren en op welke manier je dat kunt doen. Collega's kunnen vaak raad geven, want iedere collega houdt zich wel eens met een thema bezig dat inspirerend kan zijn voor de ander. Maar hoe weet je nu wat er leeft onder al die collega's als je op een grote school werkt met verschillende locaties?

Het Hoornbeek College heeft daarom recent de handschoen opgepakt om kennisdeling in de organisatie actief te promoten. Voor onder andere dit doel is begin dit jaar een Kenniscentrum opgericht. Het Kenniscentrum wil graag kennis delen buiten de gebaande paden om. Dus nu geen blogs, teamsessies, heidagen of webinars, maar wil kennis delen op een laagdrempelige en speelse manier. Soms moet je dan buiten je eigen wereldje kijken voor ideeën. In het Rotterdamse Ikazia ziekenhuis vonden we een originele manier waarop personeel hun kennis over protocollen actueel houdt. Binnen het Hoornbeek liepen mensen warm voor dit plan en zo is het kennisspel geboren.

Het kennisspel, hoe werkt het?

Het kennisspel is in de basis eenvoudig, maar biedt ruimte om veel facetten te integreren. Elke dag krijgen de ruim 600 Hoornbeek docenten en leidinggevenden een onderwijskundige vraag via de mail: de 'Vraag van Vandaag'. De meerkeuzevraag beantwoorden kost weinig tijd, en daarna volgt direct feedback hoe de collega heeft gescoord ten opzichte van andere collega's. Ook volgt een korte toelichting op het juiste antwoord en is de mogelijkheid om door te klikken naar een achtergrondartikel. De collega's mogen met teamleden overleggen en het verdiepingdocument van tevoren raadplegen om te komen tot het

juiste antwoord, wat ten goede kan komen aan de teamscore. Er valt namelijk als team iets te winnen.

Inhoud van de vragen

De onderwijskundige vragen gaan over pedagogische, didactische of identiteitsgebonden thema's en docenten leveren zelf vragen aan uit eigen artikelen, protocollen of onderzoeken. Elke vraag heeft een herkenbare link met het onderwijs op het Hoornbeek en leidt tot een toepassing in de praktijk, een verbinding met de theorie of bewustwording van opvattingen. Er worden praktische tips gegeven over hoe je online onderwijs goed kunt vormgeven, vragen gesteld uit onderzoeken over motivatie en uitstelgedrag en meningen bevestigd over: 'Wie vormt de student?'

Reacties op het kennisspel

Zo'n out-of-the-box idee lanceren in je organisatie is best spannend. Gaat het werken? Worden mensen enthousiast? Het antwoord was vanaf de eerste dag duidelijk: de docenten waren verrast en nieuwsgierig, en deden massaal mee. Bijna 90% van de docenten deed mee, niet af en toe, maar elke dag! Antwoorden werden besproken in de personeelskamer, in de wandelgangen, via de mail of in appropen. Duimpjes verschenen ter instemming bij de vragen, vele opmerkingen werden



Prijzuitreiking Hoornbeek College Goes aan winnares Corma Kok.

Toelichting op de vraag nadat de vraag is beantwoord

Het juiste antwoord is b: **Padlet** stimuleert om real met elkaar samen te werken en onderling af te stemmen over de inhoud. Padlet is in verschillende lesfasen te gebruiken. De tool **Quizlet Live** is echt samenwerken geblazen, want wanneer een lid uit de groep de vraag fout beantwoordt sta je weer op nul. De combinatie van samenwerken en competitie maakt Quizlet live hiervoor heel geschikt.

Tools als **Kahoot**, **Socrative** en **Mentimeter** zijn geschikt om voorkennis te activeren of bijvoorbeeld evalueren. Hoewel creativiteit natuurlijk ook tot goede samenwerking kan leiden!

Goede instructiefilmpjes:

Padlet: <https://youtu.be/Bs8G3Zj8z0s>

Quizlet: Een Quizlet Live-spel starten in teammodus – Quizlet Helpcentrum

[Meer informatie](#)

Vraag over didactiek:

Vraag van Vandaag

[Didactiek](#) > [Lezen in het mbo](#)

Voor een toets van jouw vak moeten studenten een aardig dik boek bestuderen. Studenten klagen hierover, want ze zijn het niet gewend om veel te lezen en neigen ernaar er niet eens aan te beginnen. Hoe help je hen het beste?

- A** Je maakt voor de studenten een samenvatting van het boek.
- B** Je laat studenten de relevantie inzien van het boek.
- C** Je geeft zulke goede lessen dat studenten het boek niet eens nodig hebben.

geplaatst onder de vragen, vragen en antwoorden werden becommentarieerd of bekritiseerd. Onderzoeken die al jaren op de plank lagen, zijn tientallen malen gedownload en de nieuwste snufjes van Microsoft Teams zijn sneller dan ooit door een groot aantal docenten tegelijk ingezet in de praktijk. Gedurende het hele spel ontstond er een continue stroom aan positieve reacties hoe leuk het is om op deze manier te leren en te ontdekken waar je collega's kennis van hebben. Ook bleek het competitie-element niet onbelangrijk. Op verschillende locaties vond een heuse nek-aan-nekrace plaats tussen teams: wie wordt de winnaar op locatie?

Evaluatie

Om de opbrengsten van dit kennisspel objectiever in kaart te brengen, evalueerden we na twee maanden het kennisspel met behulp van een vragenlijst en analyse van de ICT-traffic. In totaal waren er ruim 15.000 vragen beantwoord en was er bijna 4.000 keer doorgelikt naar de database met de achtergrondartikelen. Driekwart van de docenten las de toelichting na de vraag en eenzelfde deel gaf aan nieuwe kennis te hebben opgedaan. 90% waardeerde de spelvorm en bijna 50% had iets nieuws uitgeprobeerd in de eigen lespraktijk. In de open reacties gaf een aantal docenten aan dat ze meer met collega's hadden willen overleggen, maar dat dit door het online lesgeven nu lastig was. Tegelijkertijd ervaren anderen een grotere verbondenheid, niet alleen met het team, maar ook over de locaties heen: 'Ik heb mijn collega's beter leren kennen'.

Samenvattend is dus gebleken dat het kennisspel voldoet aan het doel om kennis te delen in een (grote) organisatie. 'Het smaakt naar meer', reageerde een docent in de enquête. Het plan is dan ook om een paar keer per jaar dit spel een maand lang te spelen, elke keer gevoed door input van docenten. Zo informeren en inspireren docenten elkaar en vormt dit kennisspel een springplank voor verdere professionalisering. Een serieus spel. ■

Toelichting op de vraag nadat de vraag is beantwoord

Als het voor zwakke lezers duidelijk is waarom hij of zij een tekst zou moeten lezen, dan grijpt hij of zij veel eerder naar een boek. Hoe vaker je leest, hoe makkelijker het gaat en hoe kleiner de barrière wordt om een boek te pakken. Maak het boek dus niet overbodig.

Schellinga, F. & e.a. (2020). *Welke jongere is (g)een lezer? De weerstand voorbij*. Onderzoek NRO/Expertisecentrum Nederlands, p.9.

[Meer informatie](#)



Het spel zet aan tot samenwerking binnen het team en levert een vrolijke competitie op tussen teams

Drs. Alice Middelkoop-Stijssiger is coördinator Kenniscentrum op het Hoornbeek College.



Wil je meer informatie?

Mail gerust: kenniscentrum@hoornbeek.nl

Voorbeeldvraag:

Vraag van Vandaag

[Digitale didactiek](#) > [Interactieve tools](#)

Zowel in online en offline lessen kun je digitale tools inzetten om de **interactie** met studenten te stimuleren, zodat de betrokkenheid bij je les groter wordt. Naast de mogelijkheden in Teams zijn er online (gratis) tools die je kan inzetten. Welke van onderstaande tools stimuleren de interactie terwijl de student de opdracht uitvoert?

- A** Kahoot en Socrative
- B** Quizlet Live en Padlet
- C** Mentimeter en Slido.com