



Gaming om te leren van elkaar in de ouderenzorg GAMLEC

IO 3.1. Korte versie van het pedagogisch kader



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Document informatie

Dit document presenteert een korte versie van de theoretische en methodologische perspectieven van het Educatief Kader voor het GAMLEC bordspel.

Naam van de leidende partner

Vytautas Magnus Universiteit

Auteur(s)

Rasa Naujanienė, Eglė Gerulaitienė, Patricija Naujanytė

Bijdragende partner(s)

Laura Annella, CADIAI, Bologna / Carla De Lorenzo, Mattia Cocchi, ASP Città di Bologna / Willeke van Staalduinen en Javier Ganzarain, AFEdemy, Gouda, Sylvie Schoch IP-International

Versie

V01.03

Status

Ontwerp

Leveringsdatum

19 maart 2021

De steun van de Europese Commissie voor de totstandkoming van deze publicatie houdt geen goedkeuring in van de inhoud, die uitsluitend de mening van de auteurs weergeeft, en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.



GAMLEC - Gaming for Mutual Learning in Elder Care en alle publicaties van het [GAMLEC Consortium](#) vallen onder een [Creative Commons Naamsvermelding 4.0 Internationale Licentie](#).

De resultaten van het Erasmus+ project GAMLEC bestaan uit deze beknopte versie van het Educatief Kader, een handleiding voor het ontwerp van het formaat van de kaartinhoud, de spelregels van het leerbordspel voor de spelversie met Game Coach, de spelregels van het leerbordspel zonder Game Coach, van de leergame kaarten voor volwassenen over de kwaliteit van leven van verpleeghuisbewoners, een Compendium, de leerdoelen en doelstellingen van het leerbordspel, de regels van het leerbordspel, een handleiding voor de spelversie met Coach, richtlijnen voor het leerbordspel, en een interactief E-learning platform. De resultaten zijn beschikbaar in het Engels, Duits, Italiaans, Nederlands en Litouws op www.gamlec.eu.



INLEIDING TOT HET EDUCATIEF KADER

Een educatief kader is de meest essentiële ondersteunende onderwijsstructuur, en wanneer het goed ontworpen is, wordt het de fundering waarop al het andere wordt gebouwd. Hetzelfde geldt voor het educatieve kader dat een visie omzet in een plan van aanpak. In het GAMLEC project wordt een bordspel gebruikt als educatief aanbod voor zorgmedewerkers, vrijwilligers en betrokken familieleden van bewoners in verpleeghuizen.

Het Educatief Kader voor het bordspel integreert benaderingen uit de theorie en praktijk van game-based learning (GBL). Schrier (2014) stelt dat het ontwerpen van een game voor leren kennis vereist van game design en van instructief design. Ook moet een leerspel ontworpen worden om aan vooraf bepaalde leerdoelen te voldoen.

Pedagogen stellen dat het pedagogisch kader even belangrijk is als het spelontwerp. Anderen verwijzen naar deze integratie als relaties tussen leercomponenten (pedagogie) en spelcomponenten (het spel zelf), en naar het aspect dat pedagogische intenties op hoog niveau kunnen worden vertaald en geïmplementeerd via spelmechanismen op laag niveau. Voor de uitwerking van het educatief raamwerk (EF) voor de doeleinden van dit project, zullen verschillende theoretische perspectieven worden overwogen, waaronder Huizinga's (1971) theorie van spel (zoals het betrekking heeft op leren), en Vygotsky's (1978) idee van een sociaal constructivistische pedagogie.

De theorie van het ervaringsleren wordt gebruikt omdat sommige auteurs onderstrepen dat deze theorie een vruchtbare basis is voor de integratie van spel en pedagogie. De theorie van het ervaringsleren is een basis van het model van ontdekkend leren dat door De Freitas en Neumann (2009) is ontwikkeld en dat ook een component van de pedagogie van serious games is. In dit model is leren geëvolueerd van didactisch naar dynamisch en collaboratief ervaren; leren is cyclisch; leren is exploratief; leren gaat over het construeren en testen van ideeën en betekenissen; leren heeft baat bij feedback; leren is motiverend; leren is zelfregulerend en autonoom; en leren kan in bepaalde omstandigheden aanleiding geven tot gevoelens van flow.

Het Pedagogisch Kader voor het bordspel heeft betrekking op een benadering van de rol van de trainers in spel-gebaseerd leren. Een cultuur van participatie en empowerment is van essentieel belang. In het Pedagogisch Kader worden deze theoretische ideeën meegenomen in de uitwerking van de rol van spelbegeleiders.

Tot slot is het onderwijskader gericht op de leerresultatenbenadering zoals geïntroduceerd in het Europees kwalificatiekader. Leerresultaten worden gedefinieerd als "verklaringen over wat een lerende weet, begrijpt en wat hij kan doen na voltooiing van een leerproces, die worden gedefinieerd in termen van kennis, vaardigheden en competenties" (CEDEFOP, 2014). Leerresultaten maken het gemakkelijker om de match tussen leerbehoeften (IO1 van het GAMLEC-project) en de inhoud van een bordspel (IO2 van het GAMLEC-project) te beoordelen.



LEREN DOOR SPELEN

Historisch gezien is spel iets onserieus, een activiteit die staat tegenover werk of bezigheid, die zware inspanning vereist. Spel wordt gewoonlijk geassocieerd met vrijheid, activiteit gebaseerd op vrije wil die niet kan worden opgelegd. Spel wordt meestal geassocieerd met vrije tijd voor ontspanning, of tijd buiten het werk. Vanuit het perspectief van de ontwikkeling van de beschaving, als werk wordt gedaan uit noodzaak, dan is spel overvloedig, iets dat geen materiële noodzaak heeft.

Volgens Huizinga (1992), die in 1938 zijn boek "Homo Ludens" publiceerde, is spel het essentiële element van cultuur, een van "de grote archetypische activiteiten van de menselijke samenleving". Huizinga bespreekt het idee van de spelende mens, *homo ludens*, in tegenstelling tot het idee van de producerende mens, *homo faber*, dat verband houdt met plicht en rigoureuze werk, ernst, beheersing van de natuur. Na een systematische historische analyse van spelelementen wil Huizinga aantonen dat talrijke cultuurvormen - poëzie, kunst, performance, dans, religieuze cultussen, spraak, muziek, sport - gebaseerd zijn op de logica van het spel, zoals dat ook in het verleden het geval zou zijn geweest. Spel is ook aanwezig in de wortels van serieuze activiteiten als oorlog, filosofie, politiek en rechtbanken. Tenslotte wijst Huizinga's theorie van de spelende mens op het belang van spel in elke activiteit, ook in het leren.

Huizinga geeft universele, steeds terugkerende principes en elementen van spel. Spel is een vrije activiteit, ervaren als "make-believe" en gesitueerd buiten het alledaagse leven, maar niettemin in staat om de speler volledig in zich op te nemen; een activiteit die geheel verstoken is van materieel belang en van nut. Zij speelt zich af in een uitdrukkelijk afgebakende tijd en ruimte, verloopt ordelijk volgens gegeven regels, en geeft aanleiding tot groepsrelaties die zich vaak met geheimzinnigheid omgeven of door vermommingen hun verschil met de gewone wereld benadrukken. Een ander kenmerk dat Huizinga noemt en dat kenmerkend is voor spel, is fictie. Spelactiviteit lijkt in het echte leven plaats te vinden, maar is in feite niet echt. Spel heeft te maken met onzekerheid: het verloop ervan kan niet van tevoren worden bepaald, noch kan de uitkomst ervan van tevoren worden bepaald, waarbij een zekere speelruimte voor vernieuwing noodzakelijkerwijs aan het initiatief van de speler wordt overgelaten (Huizinga, 1992).

Volgens Mažeikienė en Gerulaitienė (2015) is de belangrijkste culturele functie van spel dat het gebeurt door communicatie en door samenzijn. Spel vindt plaats in een bepaalde ruimte en tijd, heeft zijn eigen fysieke en symbolische ruimte, met zijn eigen interne orde. Regels scheppen de wereld van het spel. Spel heeft een bepaald verloop; regels van het spel creëren het verhaal - stress, evenwicht, balanceren, contrast, variatie, stijgende en dalende actie. Spanning is het belangrijkste element dat spanning en instabiliteit, toeval en kansen creëert. Het spel eindigt met het overwinnen van de stress en resulteert in opluchting en ontspanning. Bovendien impliceert spel winnen, weddenschappen afsluiten, een prijs, een onderscheiding. Daarom moeten concurrentie en strijd om de eerste plaats in het spel aanwezig zijn. Het is duidelijk dat spelelementen worden geïmplementeerd in simulatiespellen. Maar simulatiespellen worden in de eerste plaats ontworpen met een pedagogisch doel voor ogen.



Dit brengt ons bij het concept van spelend leren, waarin elementen van spel en ernst worden gecombineerd.

Vygotsky's theorie van sociaal constructivisme geeft ons een belangrijke theoretische basis die helpt om het spel te conceptualiseren als een leerbemiddelaar (Vygotsky, 1978; 1987). Vygotsky's theorie werd uitgewerkt met een specifieke focus op de cognitieve ontwikkeling van kinderen, maar sommige van zijn concepten kunnen ook zinvol worden toegepast op andere contexten. Als spel de basis vormt van de culturele activiteit zoals Huizinga heeft uiteengezet, dan kan volgens Vygotsky worden gesteld dat spel een activiteit is die waardevolle kennis overdraagt die door de samenleving is opgebouwd. Een spel (als een concrete vorm van spel) zou kunnen worden gezien als een bemiddelaar en artefact, als een cultureel en educatief hulpmiddel dat kan worden gebruikt in de zone van de proximale ontwikkeling. Het is een instrument dat kan worden gebruikt om sociale omgevingen te bemiddelen en om kennis te internaliseren en vaardigheden te ontwikkelen in spel voor verschillende groepen van magere mensen.

Bepaalde ontwikkelingsmodellen in het onderwijs van interculturele competentie, hebben meer progressieve stadia in het proces van leren en persoonlijke ontwikkeling geïdentificeerd, dat een levenslang proces is. Vygotsky's idee over de mogelijke educatieve rol van sociale interactie kan dus in principe ook in het volwassenenonderwijs worden toegepast. In het volwassenenonderwijs proberen begeleiders/leraressen de ontwikkeling van de sociale vaardigheden en de morele ontwikkeling van de spelers te stimuleren, en de spelers naar een ander niveau van ontwikkeling van sociale competentie te leiden, omdat zij het concept van de ontwikkeling van interculturele competentie begrijpen en bepaalde didactische vaardigheden, kennis en informatie over de logica en de organisatieprincipes van het te spelen spel bezitten, evenals volledige informatie over het spel (in tegenstelling tot de spelers).

DE CONTEXT VAN HET LEREN

De Freitas (2014) stelt dat veel auteurs stellen dat '*de context* van leren een uiterst belangrijke rol speelt in de *processen* van leren'. Auteur bespreekt het onderwijssysteem op nationaal en regionaal niveau en geeft sociaal-politieke, institutionele en disciplinaire contexten aan die wel degelijk van invloed zijn op een leerproces. Het gebruik van de Freitas logica 'bordspel' voor personeel in de residentiële zorg maakt deel uit van het opleidingssysteem in het leerproces op lange termijn op nationaal niveau.

- In Litouwen zijn er geformaliseerde systemen voor het verhogen van de kwalificaties van werknemers in de residentiële zorg. Alle programma's die voor de thuiszorg worden aangeboden, moeten worden geaccrediteerd door het Departement van Toezicht op de Sociale Diensten onder het Ministerie van Sociale Zekerheid en Arbeid.
- Nederland kent verschillende onderwijsvoorzieningen om een gekwalificeerde formele zorgverlener in de residentiële zorg te worden. De opleiding in Nederland is verdeeld in twee hoofdrichtingen: theoretisch leren met stages en leren op de werkplek met 1 dag per week theorie. Beide zijn beschikbaar op het niveau van de hoger onderwijs of op het niveau van de beroepsopleiding. Het nationale ministerie



van Onderwijs stelt de normen voor het leren vast; de Inspectie van het Onderwijs ziet voortdurend toe op de kwaliteit van het onderwijsaanbod.

- In Italië is permanente opleiding en bijscholing van beroepskrachten die in de gezondheidszorg werken - en onder hen de beroepskrachten die in tehuizen werken - verplicht. Specifieke opleidingsprogramma's zijn vastgelegd in de richtlijnen van het Italiaanse ministerie van Volksgezondheid en worden geregeld door regionale accreditatiesystemen.

Tehuizen voor ouderen zijn instellingen die structuur van 'belichaamde' rollen bevatten die door menselijke personen worden bezet (de Freitas, 2014, p.19). "GAMLEC" bordspel in verpleeghuizen als een informeel onderwijsprogramma brengt een lerende rol voor het personeel betrokken bij de opleiding. Zoals de Freitas (2014) betoogt, in de moderne modellen van onderwijs moet een lerende een actieve rol hebben en niet geïsoleerd zijn van de bredere context van leren.

Verder moet in elk leerproces rekening worden gehouden met de fysieke en virtuele ruimte. Het spelen van een 'spelbord' in de residentiële zorg is mogelijk wanneer de spelers (personeel, vrijwilligers) een fysieke ruimte hebben die geschikt is om het spel te spelen, en ook over de nodige technologische omgeving beschikt (computers, tablets, internet, enz.). De tijdsdimensie is uiterst belangrijk omdat we spreken over personeelsleden die een zeer intensief tijdschema hebben in hun werkdag.

INTERACTIVITEIT IN SPELGEBASEERD LEREN

Op basis van het model van game-based learning van Garris, Ahlers en Driskell (2002) is het van belang na te gaan hoe en wanneer leren plaatsvindt wanneer mensen die leren interacteren en een game spelen. Het belangrijkste kenmerk van een educatief spel is het feit dat de instructieve inhoud wordt vervaagd met spelkenmerken. Het spel moet motiverend zijn, zodat de lerende cycli binnen een spelcontext herhaalt; Garris et al noemden dit persistent re-engagement, waarbij de speler ongevraagd terugkeert naar de taak. Tijdens het herhalen van een spel wordt van de lerende verwacht dat hij gewenst gedrag uitlokt, gebaseerd op emotionele of cognitieve reacties die het resultaat zijn van interactie met en feedback uit het spel.

Csikszentmihalyi (1993) ontwikkelde het concept van flow en identificeerde de volgende negen factoren als begeleidende ervaringen van flow: **1. Duidelijke doelen** (verwachtingen en regels zijn duidelijk, doelen zijn haalbaar en sluiten aan bij iemands vaardigheden en capaciteiten). **2. Concentratie en focus**, een hoge mate van concentratie op een beperkt aandachtsveld (een persoon die bezig is met de activiteit krijgt de gelegenheid om zich te concentreren en er diep in te duiken). **3. Een verlies van het gevoel van zelfbewustzijn**, het samengaan van actie en bewustzijn. **4. Een verstoord gevoel van tijd** - iemands subjectieve ervaring van tijd is veranderd. **5. Directe en onmiddellijke feedback** (successen en mislukkingen tijdens de activiteit zijn duidelijk, zodat het gedrag kan worden aangepast indien nodig). **6. Evenwicht tussen vaardigheidsniveau en uitdaging** (de activiteit is niet te makkelijk en niet te moeilijk). **7. Een gevoel van persoonlijke controle over de situatie of activiteit.** **8.**



8. De activiteit is intrinsiek lonend, zodat er sprake is van een moeiteloze actie. 9. Mensen gaan op in hun activiteit, en de focus van het bewustzijn wordt vernaauwd tot de activiteit zelf.

Voor slotopmerkingen. Het doel van het Educatief Kader van het "GAMLEC" bordspel is het construeren van leercomponenten die het leren ondersteunen door middel van een bordspel ter bevordering van het bewustzijn voor de kwaliteit van leven van bewoners van verzorgingstehuizen door middel van zelfreflectie, kritisch denken en empathie van betaald personeel, vrijwilligers en familieleden van bewoners van verzorgingstehuizen. Om de doelstelling van het Educatief Kader te implementeren werd een curriculumontwerp uitgewerkt. Om meer te weten te komen over het Educatief Kader kunt u een volledige versie lezen, die hier in het Engels beschikbaar is: https://gamlec.eu/wp-content/uploads/2021/06/GAMLEC_Educational_Framework.pdf.

Bronnen

CEDEFOP (2014). Validatie van niet-formeel en informeel leren. Glossarium van sleutelbegrippen.

Chu, M-W., & Fowler, T. A. (2020). Gamificatie van formatieve feedback in klaslokalen. *International Journal of Game-Based Learning*, 10(1). doi: 10.4018/IJGBL.2020010101

Csikszentmihalyi, M. (1993). *The Evolving Self: A Psychology for the Third Millennium*. New York: HarperCollins.

de Freitas, S. en Neumann, T. (2009). Het gebruik van 'exploratief leren' ter ondersteuning van immersief leren in virtuele omgevingen. *Computers and Education*, 52(2), 343-52.

de Freitas, S. (2014). *Education in Computer Generated Environments*, Routledge.

Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Spellen, motivatie en leren: Een onderzoeks- en praktijkmodel. *Simulation & gaming*, 33(4), 441-467.

Huizinga, J. (1971). *Homo Ludens*. Een studie van het paly element in cultuur. Beacon Press.

Huizinga, J. (1992). *Homo ludens*. В тени завтрашнего дня. Москва: Прогресс.

Mažeikienė, N. & Gerulaitienė, E. (2015). Simulatiespellen als educatieve teksten en mediatiemiddelen voor intercultureel leren. *IARTEM e-Journal*, 7(1), 59-84.

Schrier, K. (2014). Inleiding. In K. Schrier (Ed.), *Leren, onderwijs en games: Deel één: Curriculaire en ontwerpoverwegingen* (pp. 1-4). Pittsburgh, PA: ETC Press.

Vygotsky L. S. (1978). *Verstand in de maatschappij. De ontwikkeling van hogere psychologische processen*. Cambridge, MA: Harvard University.

Vygotsky L. S. (1987). Denken en spreken. In L. S. Vygotsky, *Verzameld werk* (R. Rieber & A. Carton, Eds; N. Minick, Trans.). New York: Plenum, Vo. 1, 39-285.