

## Serious Game Digitaal Toetsen

Peter Dekker, Nils Siemens, HvA, juni 2017

Het Serious Game Digitaal Toetsen<sup>1</sup> is een geweldig 'opschud'-middel dat meteen ook veel energie geeft om stappen te willen gaan maken in de richting van het gekozen digitaal toets-doel.

Met de Serious Game Digitaal toetsen die in de HvA ontwikkeld is (in het Programma Digitaal Toetsen) krijgen deelnemende teams inzicht in de mogelijkheden, rollen en processen die van belang zijn bij de invoering van digitaal toetsen. Het formuleren van een doel is een belangrijk onderdeel van de game. De deelnemers krijgen zicht op de mogelijkheden van digitalisering in de toetscyclus en de complexiteit van digitaal toetsen.

### Opzet spel

Het serious game digitaal toetsen kan worden gespeeld met 1 of meer docententeams. Het spel biedt keuzemomenten, reflectie en competitie.

De eerste ronde van het spel bestaat uit het kiezen en formuleren van een verbeterdoel dat de deelnemers met digitaal toetsen willen bereiken. Dit betekent ook dat de teams een keuze maken uit de toetscyclus-onderdelen die worden aangepakt en de rol die zij in de game spelen. In deze ronde worden spelers zich bewust van wat er allemaal komt kijken bij het verbeteren van toetsing.

In de tweede ronde kiezen de spelers uit 26 speelkaarten de kaarten waarvan zij vinden dat die het meest bijdragen aan hun verbeterdoelen. Zij kiezen uit drie categorieën speelkaarten: strategie, samenwerking & rollen en toetsmogelijkheden. De kaarten passen bij specifieke stappen in de toetscyclus om zo het gesprek over deze keuzes aan te wakkeren.

In de derde ronde krijgen de spelers uitdagingen in de invoering van digitale toetsing voorgelegd. Deze uitdagingen vereisen dat de spelers keuzes maken uit hun gekozen kaarten die gerelateerd zijn aan het probleem. Bijvoorbeeld: Als er weinig wordt samengewerkt aan toetsvragen, moeten deelnemers een kaart wegleggen tenzij zij een specifieke kaart, die over samenwerking gaat, in bezit hebben.

Naast uitdagingen krijgen deelnemers ook positieve ontwikkelingen voorgelegd met het aanbod om nieuwe kaarten te kiezen of om te wisselen. Doorlopend wordt daarmee het gesprek over gekozen middelen t.o.v. de doelen bevorderd en krijgen deelnemers nieuwe informatie over uitdagingen bij de invoering van digitaal toetsen.

In de vierde ronde wordt het spel afgesloten met een reflectie op de gekozen doelen en middelen. Daarin komt naar voren in welke mate de gekozen kaarten bijdragen aan het doel.

### Wat zijn onze ervaringen met de game, en hoe bruikbaar is het?

---

<sup>1</sup> Het serious game digitaal toetsen is gebaseerd op drie voorlopers.



De Game is ontwikkeld voor gebruik in docentprofessionalisering voor digitaal toetsen. Voor die professionalisering ontwikkelden we een leergang met in totaal 3 dagdeel-bijeenkomsten. De eerste bijeenkomst is oriënterend. In de tweede bijeenkomst wordt de inzet van digitaal toetsen uitgewerkt in een plan van aanpak met een canvas. De derde bijeenkomst is een knoppentraining over een of meerdere digitaal toets tools.

De Game is ingezet in het eerste dagdeel van de leergang. De resultaten zijn bruikbaar in de vervolgsessies: We zagen ten eerste dat het expliciteren van doelen voor de deelnemers nuttig is. De doelen zijn in vervolgbijeenkomsten goed te gebruiken bij het concretiseren van de vervolgstappen. Dat kan aan de hand van een digitaal-toets-canvas wat we als follow-up voor dit game hebben ontwikkeld.

We hebben verder inzicht zien ontstaan in de verschillende rollen die nodig zijn om digitaal toetsen verantwoord in te voeren. Er was bijvoorbeeld volop gesprek over de te hanteren speelkaarten vanuit de verschillende rollen.



We merkten ook dat het onderling gesprek richting kreeg door het inperken op specifieke toetscyclusdelen en door het kiezen van een rol. De deelnemers zelf gaven aan dat ze het leuk en leerzaam vonden om deze game te spelen. Het leverde ze inzicht op in keuzemogelijkheden en benodigdheden voor digitaal toetsen. De workshopbegeleiders krijgen meer inzicht in de vragen die deelnemers hebben en kunnen de rest van de leergang daarmee invullen.

### **Conclusie**

Het game is bruikbaar voor divers samengestelde groepen en groepsgroottes. De game biedt deelnemers een leerervaring die heel nuttig is in implementatie en verdere professionalisering rondom digitaal toetsen. De game is voor de trainers een nuttige manier om aanknopingspunten voor (volgende) sessies te verzamelen.

### **Verdere ontwikkeling**

Voor verdere ontwikkeling denken we aan het beter verbinden tussen het toevals-element in het game en de doelen die de deelnemers kiezen. De uitdagingen die de deelnemers krijgen voorgelegd zijn gebaseerd op alle kaarten die de deelnemers kunnen kiezen, niet op hun specifieke doel.

### **Meer over de voorlopers...**

Het serious game digitaal toetsen is gebaseerd op drie voorlopers.

### **Digitaal toets game van de HAN.**

De gameplay van de HAN 'digitaal toetsgame' hebben we als basis gebruikt. We hebben deze omgevormd door meer aandacht te besteden aan docent-onderwerpen in het toetsen. Het opnemen van speelkaarten met (digitale) toetsmogelijkheden en de aandacht voor de toetscyclus komt o.a. hier uit voort. In deze Game van de HAN waren de speelkaarten verdeeld over de categorieën: Netwerk, Financiën, Professionalisering, Medewerkers en Strategie. We hebben deze categorieën omgewerkt naar een set speelkaarten met de categorieën: Samenwerking en rollen, Toetsmogelijkheden en

Strategie als speelkaarten voor de uitdagingen (de trials). We hebben twee categorieën speelkaarten toegevoegd voor gebruik in de voorfase van het spel: Toetscyclus en Rollen toetsproces.

#### **'Gamequest' van University of Wisconsin-Madison**

T.o.v. de gameplay 'Gamequest' van Madison hebben wij de categorieën speelkaarten (community, Staff, Strategy, Faculty, Funding) als inspiratie gebruikt, net als het gebruik van 'trials' waarbij spelers kaarten verliezen of juist behouden al zij kaarten hebben die tegenover de uitdaging staan of die uitdaging teniet doen.

#### **Blended learning van de HAN**

De gameplay van de 'Blended Learning Game' (HAN) hebben we als inspiratie gebruikt om de rollen in de toetscyclus op te nemen als aparte categorie speelkaarten. De bestaande categorieën van het Blended Learning Game hebben we met licht aangepaste termen overgenomen.

#### **Bronnen**

- Blended learning: it's all in the game! - Column - SURFspace. (n.d.). Retrieved February 9, 2016, from <https://www.surfspace.nl/column/62-blended-learning-its-all-in-the-game/>
- Strategiegame Digitale toetsing v1. Marcel Penners. Persoonlijke communicatie.
- Simulations and Games Engage | DoIT | University of Wisconsin–Madison. (n.d.). Retrieved May 31, 2016, from [http://engage.wisc.edu/sims\\_games/gamequest/index-2.html](http://engage.wisc.edu/sims_games/gamequest/index-2.html)