

'SERIOUS GAMING' VOOR PROFESSIONALS IN SPE

Om in het hoger beroepsonderwijs optimaal gebruik te kunnen maken van actuele kennis, zijn eigentijdse leermiddelen nodig. Een daarvan is 'serious gaming', waarbij bestaande situaties in een gamesetting worden nagebootst voor toekomstige professionals.

ELS EVENBOER, BERT WIENEN, DANA FERINGA, JANNEKE METSELAAR EN MARION VAN HATTUM



© Prostock-studio/stock.adobe.com

Kennis over hulp aan gezinnen met meervoudige en complexe problemen (GMCP) is ruimschoots aanwezig. Toch vindt deze niet vanzelfsprekend zijn weg naar de opleidingen van nieuwe professionals. Het ZonMw-programma *Effectief werken in de jeugdsector, kennis en jeugdopleidingen verbinden*, stimuleert daarom de vertaling van de meest actuele kennis over een specifiek thema, naar (nieuwe vormen van) onderwijs op de sociale, agogische beroepsopleidingen. Hiermee wil ZonMw bijdragen aan een betere toerusting van toekomstige jeugdhulpprofessionals en het benutten van onderzoeksresultaten in de praktijk. Bovendien biedt het programma de mogelijkheid aan beroepsopleidingen om nieuwe, eigentijdse leermiddelen te ontwikkelen.

In dit kader is het project¹ 'Samen de handen ineen voor multiprobleem' gestart, gericht op de benutting van de nieuwste internationale wetenschappelijke, praktijk- en ervaringskennis over professionele vaardigheden en hulp aan gezinnen met meervoudige en complexe problemen in het beroepsonderwijs. In dit project worden deze GMCP gedefinieerd als gezinnen waar minimaal een ouder en een kind langdurig kampen met een combinatie van sociaal-economische en psychosociale problemen (Van der Steege & Zoon, 2017). Bij deze vaak langdurige en complexe problemen spelen verschillende factoren een rol: kindfactoren, ouderfactoren, opvoedingsfactoren, gezinsfunctioneren, contextuele factoren, sociaal netwerk en de hulpverlening (Bodden & Dekovic, 2010). Het belang van het project

is tweeledig, namelijk het verbeteren van hulpverlening aan GMCP en het opleiden van professionals die handelen op basis van de nieuwste inzichten en kennis, en in staat zijn goed op zichzelf te reflecteren. We streven ernaar de beschikbare kennis te vertalen naar het onderwijs op de sociale (agogische) opleidingen door middel van een of meer vormen van blended learning. Een voorbeeld daarvan is *serious gaming*, waarbij bestaande situaties en confrontaties worden nagebootst in een gamesetting. Het project loopt van april 2019 tot en met maart 2021.

STAP 1: KENNIS VERZAMELEN

Het klinkt mooi: kennis vertalen naar vormen van *blended learning* voor het beroepsonderwijs. Maar hoe pak je zoiets aan? We hebben gekozen voor een gefaseerde aanpak. De eerste fase bestaat uit het bundelen van (internationale) wetenschappelijke, praktijk- en ervaringskennis omtrent de benodigde professionele vaardigheden en hulp en ondersteuning aan GMCP door middel van een *scoping review*. Zo'n review neemt als uitgangspunt de kennis uit de Databank Effectieve Jeugdinterventies (DEI), het kennisdossier Multiprobleemgezinnen, de 'Wat werkt'-dossiers, de Richtlijn GMCP (Van der Steege & Zoon, 2017), de literatuurstudie uitgevoerd door het consortium Zware Opvoedproblemen en Multiprobleemgezinnen (Vermaat e.a., 2015), de rapportage over de effectiviteit van hulpverlening aan GMCP (Holwerda e.a., 2014) en de uitkomsten van andere ZonMw-projecten over dit thema.

Daarnaast is aanvullende grijze en wetenschappelijke literatuur gezocht in de periode van 2014 tot en met 2019. De verzamelde literatuur is op een overzichtelijke wijze gebundeld, waarbij onderscheid is gemaakt in (1) definities en kenmerken van GMCP, (2) algemeen werkzame factoren en specifiek werkzame elementen, (3) Interventies, (4) kenmerken van professionals en (5) ervaren knelpunten in de hulpverlening.

STAP 2: DELPHIRONDES

Bij de tweede stap wordt geanalyseerd welke kennis uit de eerste ronde aansluit bij de behoeftes in de praktijk en het onderwijs. Hiertoe is een zogeheten Delphi-studie verricht, waarbij ervaringsdeskundigen (ouders en jongeren), lectoren, docenten, studenten, onderzoekers en praktijkprofessionals hun kennis en inzichten met elkaar hebben gedeeld. De Delphimethode bestaat uit verschillende rondes waarbij na iedere ronde de antwoorden van de deelnemers worden geanalyseerd en aan hen worden teruggerapporteerd (Migchelbrink, 2000). De deelnemers reageren ook op de informatie die andere deelnemers hebben ingebracht, zodat een verdieping van inzichten en reacties ontstaat.

Er zijn twee Delphirondes gehouden, waarbij in de eerste ronde het overzicht met de meest actuele kennis aan de verschillende groepen werd voorgelegd via 33 stellingen; en er waren vier open vragen.

Er was sprake van instemming als minimaal twee derde van de respondenten (≥ 67 procent) het met een stelling 'eens' of 'volledig eens' was. In de bijeenkomst met de ervaringsdeskundigen hebben we dankzij een werkvorm inzicht verkregen in de kenmerken van goede en slechte hulpverleners. Daarnaast hebben deze ervaringsdeskundigen bij een aantal stellingen aangegeven in hoeverre ze het ermee eens of oneens waren, en waarom.

In de tweede ronde werden de resultaten van alle groepen uit de eerste ronde opnieuw aan hen voorgelegd. Daarbij hebben we er negen aanvullende stellingen en vier open vragen aan toegevoegd om de resultaten uit de eerste ronde verder aan te scherpen of te verdiepen. Verder is in de tweede ronde opnieuw een bijeenkomst georganiseerd voor ouders en jongeren, waarin de resultaten uit de eerste ronde zijn gepresenteerd en waarna aan de hand van een casus enkele thema's verder werden uitgewerkt.

STAP 3: ONDERWIJSINVENTARISATIE

De derde stap is in kaart brengen wat hogescholen al aanbieden over hulpverlening aan gezinnen met meervoudige en complexe problemen en hoe dit wordt gedaan, om daar zo goed mogelijk op te kunnen aansluiten. De projectgroep constateerde dat meer digitale onderwijsmiddelen en flexibelere onderwijsarrangementen nodig zijn om lesmateriaal up-to-date te kunnen houden en nog beter te laten aansluiten bij de behoeftes van toekomstige professionals.

Blended learning is een mix van verschillende manieren van leren, van onderwijs in een direct contact tot e-learning. Uit eerder onderzoek is geble-

ken dat blended learning een positief effect heeft op de leerprestaties van studenten (Spanjers e.a., 2014). Daarnaast draagt blended learning bij aan de zelfsturing van toekomstige praktijkprofessionals en deze werkwijze worden aangepast aan specifieke behoeftes.

STAP 4: ONTWERPGERICHT ONDERZOEK

Om vervolgens te bepalen welke vormen van blended learning geschikt zijn voor overdracht van kennis en goed aansluiten bij de wensen en mogelijkheden van de hogescholen, wordt in de vierde stap een ontwerpgericht onderzoek uitgevoerd (Van Aken & Andriessen, 2011). In samenspraak met ouders, jongeren, docenten, studenten, praktijkprofessionals en onderzoekers, wordt nagegaan waar ruimte is voor blended learning, wat de specifieke behoeftes zijn en hoe deze vormen van onderwijs ingevuld zouden kunnen worden.

Het uitwerken van concrete ontwerpen voor een of meer vormen van blended learning gebeurt aan de hand van *design thinking*, een methode van ontwerpgericht onderzoek. Design thinking is een creatief proces om nieuwe ideeën en concepten te genereren. In deze fase draait het niet om de kwaliteit, maar juist om de kwantiteit. Vijf groepen

'SERIOUS GAME' LAAT JONGE PROFESSIONAL ERVAREN WAT ZIJN ROL IS

studenten die de master *Health Innovation* volgen aan de NHL-Stenden Hogeschool hebben ideeën verzameld op basis van de resultaten van de literatuurstudie en de uitkomsten van de Delphirondes. Vervolgens wordt een aantal van deze ideeën uitgewerkt in prototypes om te ontdekken of de concepten, designs en interacties ook echt werken. De selectie van de ideeën wordt gedaan door ervaringsdeskundigen, lectoren, docenten, studenten, praktijkprofessionals en onderzoekers.

Het uittesten zal gebeuren in verschillende *Communities of Practice* (CoP's) op de vier verschillende hogescholen. Deze CoP's bestaan elk uit een samenwerkingsverband van lectoren, docenten, studenten en onderzoekers. Een of meer concepten zullen worden getest en bijgesteld, net zolang tot de betrokkenen tevreden zijn met het resultaat. Het idee is nu een *Serious Gaming*-interventie te ontwikkelen, waarin alle spelers kunnen ervaren wat hun eigen rol is of zou moeten zijn bij een integrale benadering van zorg voor GMCP. Door authentieke praktijksituaties en confrontaties na te bootsen in een gamesetting, leren toekomstige professionals hier op innovatieve wijze mee om te gaan en te reflecteren op hun eigen handelen. De Serious Gaming-interventie bevat een online gedeelte en een face-to-face gedeelte (interview en

supervisie), waardoor het past bij de plannen voor blended learning.

DOCENTEN ZIJN CRUCIAAL

Gedurende het gehele project gaan we na welke belemmerende en bevorderende factoren een rol spelen in de vertaling van kennis naar een of meer vormen van blended learning. Hierbij denken wij aan factoren die te maken hebben met de innovatie zelf, met de toekomstige gebruikers en met de context waarin de innovatie wordt ingevoerd. Daarnaast speelt ook de implementatiestrategie een rol: in welke mate wordt de doelgroep die de nieuwe kennis moet gaan gebruiken, ofwel de docenten in het hbo, geïnformeerd en bij het proces betrokken? (Fleuren e.a., 2002).

Om deze verschillende factoren inzichtelijk te maken, gebruiken we het implementatiemodel van Veerman

DOCENTEN ZIJN CRUCIAAL, DIE MOETEN DE LEERMIDDELEN INZETTEN

(2007). Dit is van oorsprong een zorgevaluatiemodel, maar het kan ook worden toegepast bij dit project. Bij de invoering van een of meer vormen van blended learning spelen docenten een cruciale rol: zij moeten ermee bekend raken, deze nieuwe vormen adopteren en ze duurzaam gaan gebruiken (Stals, 2012, Stals e.a., 2008).

Het innovatieve karakter van het project komt naar voren in de samenwerking met ervaringsdeskundige ouders en jongeren, lectoren, docenten, studenten, onderzoekers en praktijkprofessionals. Door met elkaar (internationale) wetenschappelijke, praktijk- en ervaringskennis over hulp en ondersteuning aan GMCP beter beschikbaar te maken en professionele vaardigheden te vergroten door middel van blended learning worden uiteindelijk betere professionals opgeleid. Bovendien draagt het project bij aan 'een leven lang leren'. Dergelijk onderzoek, waarbij met

actoren vanuit verschillende gremia intensief wordt samengewerkt aan de optimale implementatie van GMCP-kennis in het hoger onderwijs, is niet eerder uitgevoerd in Nederland.

¹ De projectgroep 'Samen de handen in een voor multiprobleem' bestaat uit de Hogeschool Windesheim, NHL-Stenden Hogeschool, Fontys, Hogeschool van Arnhem en Nijmegen, het Universitair Medisch Centrum Groningen, Stichting Alexander en het Nederlands Jeugdinstituut.

LITERATUUR

- > Bodden, D.H.M., & Dekovic, M. (2010). Multiprobleemgezinnen ontrafeld. *Tijdschrift voor Orthopedagogiek*, 49, 259-271.
- > Fleuren, M.A.H., Wiefferink, C.H., & Paulussen, T.G.W.M. (2002). *Belemmerende en bevorderende factoren bij de implementatie van zorgvernieuwingen in organisaties*. Leiden: TNO Preventie en Gezondheid.
- > Holwerda, A., Reijneveld, S.A., & Jansen, D.E.M.C. (2014). *De effectiviteit van hulpverlening aan multiprobleemgezinnen: Een overzicht*. Groningen: GAK Instituut.
- > Migchelbrink, F. (2000). *Praktijkgericht onderzoek in zorg en welzijn*. Amsterdam: SWP.
- > Spanjers, I.A.E., Könings, K.D., Leppink, J. & Merriënboer J.J.G. (2014). *Blended leren: Hype of verrijking van het onderwijs?* Maastricht: Maastricht University
- > Stals, K., van Yperen, T., Reith, Y., & Stams, G.J. (2008). *Effectieve en duurzame implementatie binnen de jeugdzorg. Een literatuurrapportage over belemmerende en bevorderende factoren op implementatie van interventies in de jeugdzorg*. Utrecht/Rijswijk: Universiteit Utrecht / Stichting Jeugdformaat.
- > van der Steege, M., & Zoon, M. (2017). *Richtlijn Multiprobleemgezinnen*. Herziene versie 2017. Utrecht: Nji.
- > van Aken, J., & Andriessen, D. (redactie). (2011). *Handboek Ontwerpgericht Wetenschappelijk Onderzoek*. Den Haag: Boom.
- > Veerman, J.W. (2007). *Een zorgevaluatiemodel als kader voor onderzoek in de praktijk van de Jeugdzorg*. Nijmegen: Radboud Universiteit / Praktijk Onderzoek en Ontwikkeling.
- > Vermaat, M., Evenboer, K.E., Veerman, J.W., Scholte, R.H.J., Zoon, M., Dickscheit-Knot, J., ... & Reijneveld, S.A. (2015). *Rapportage Consortium Zware opvoedproblematiek en multiprobleemgezinnen – Fase 1*. Groningen: Universitair Medisch Centrum Groningen.