

Eindrapportage iXperium designteam Rijn IJssel 2018-2019

Visualisatie van beroepstaken bij de opleiding Helpende Zorg en Welzijn

Aanleiding en praktijkvraag

Bij Rijn IJssel is het curriculum gebaseerd op het onderwijskundig concept 'RIJK onderwijs': praktijkgericht onderwijs waarbij de student de beroepstaken oefent door middel van leereenheden. In het RIJK onderwijs wil Rijn IJssel zoveel mogelijk inspelen op de voorkennis en interesse van de student en de student leren keuzes te maken in zijn leertraject. Daarvoor is het nodig dat de student ook weet waar hij naar toe leert (wat de beroepstaken inhouden), om (samen met de loopbaancoach) zijn leerdoelen en vervolgstappen van zijn leertraject te bepalen. Zo leert de student geleidelijk meer zelfregie te nemen over zijn leerproces, wat ook de motivatie van de student zal verhogen.

Bij de BOL-opleiding voor Helpende Zorg en Welzijn (niveau 2) blijkt dat veel studenten bij aanvang, maar ook gedurende de opleiding, onvoldoende beeld hebben van wat de werkzaamheden van de beroepstaken inhouden. Het team ontwikkelt rubrics, waarmee de student zijn ontwikkeling op werkprocesniveau zichtbaar kan maken. De beschrijving van de rubrics bestaat echter uit tekst en het blijkt dat diverse studenten het lezen en begrijpen van de tekst lastig vinden, waardoor ze niet goed begrijpen wat van hen wordt verwacht. Ook bij de start van de leereenheden (waarin een beroepstaak bestaande uit een aantal werkprocessen wordt geoefend) is een duidelijker beeld van de beroepstaak nodig.

Werkhypothese/ontwerpvrage

De verwachting is dat door gebruik van visualisaties van de beroepstaken de student een beter beeld krijgt van de inhoud van de beroepstaken en de verschillende beroepscontexten waarin de werkprocessen plaatsvinden. Hij weet daardoor beter waar hij naar toe werkt en kan (samen met de coach) op basis van de ingevulde rubrics en de gesprekken daarover bepalen wat de volgende stap in het leerproces is. Hierdoor vergroot de motivatie en de zelfregie van de student.

Activiteiten

Het designteam liep parallel aan een designteam dat rubrics heeft ontwikkeld waarin de beroepstaken zijn uitgewerkt in de vorm van werkprocessen om de student in zijn ontwikkeling te volgen. Aanvullend hierop is het designteam op zoek gegaan naar mogelijke visualisaties om studenten inzicht te geven in de werkprocessen die horen bij de beroepstaken. Het team heeft in de literatuur gezocht naar informatie over verschillende mogelijkheden van visualisatie, zoals infographics, beeldverhaal met foto of tekening, 3D en VR. Het team heeft gekozen om zich voor een eerste visualisatie te richten op de beroepstaak huishoudelijke taken. Uiteindelijk is besloten om geen gebruik te maken van VR omdat het te kostbaar en tijdrovend is en omdat het voor het verbeelden van huishoudelijke taken niet relevant is om dit "te voelen". Rubrics kunnen in principe door een loopbaancoach of docent gebruikt worden om een gesprek te voeren met studenten over bijvoorbeeld verwachtingen, doorgemaakte ontwikkelingen/groei en zelfbeeld, maar ze zijn ook erg talig. Daarom heeft het designteam vooral gekeken naar de mogelijkheden van het gebruik van beelden om de beroepstaken inzichtelijk te maken. In dit kader heeft het designteam docenten om input gevraagd en is een vraag voorgelegd aan de Kennisrotonde (*Wat zijn ontwerpcriteria voor*

effectief educatief beeldmateriaal voor taalzwakke mbo-ers?)¹. Aan docenten is input gevraagd over de elementen (beroepstaken en werkprocessen) die een plek zouden moeten krijgen in het filmpje. Verder is de docenten gevraagd mee te denken over de vormgeving van het filmpje in aanloop naar het opstellen van ontwerpeisen. Daarnaast is een student van Mediavormgeving gevraagd te onderzoeken hoe een bestaande leertekst in een visualisatie verrat kan worden. Studenten uit verschillende klassen van de opleiding Helpende zijn vervolgens gevraagd om feedback te geven op een aantal opties: een beeldverhaal in de vorm van geanonimiseerde foto's, een beeldverhaal in de vorm van een getekend beeldverhaal (strip), een video in de vorm van do's & don'ts en een video in de vorm van studenten aan het woord in de praktijk. Uit de feedback kwam naar voren dat studenten de voorkeur geven aan een visualisatie in de vorm van een filmpje, waarin de beroepstaken van de student/werknemer op een realistische manier in beeld worden gebracht en worden uitgelegd.

Op basis van deze bevindingen zijn de volgende ontwerpeisen opgesteld voor de visualisatie:

- Er moeten verschillende beroepscontexten zichtbaar zijn.
- Per hele beroepstaak de verschillende beroepscontexten laten zien.
- Het moet gaan om een realistische en echte situatie.
- Het mag best humoristisch zijn.
- Door studenten en werkveld laten maken.
- Voor nieuwe studenten Feedup (waar leer ik naar toe (Hattie en Timperley, 2007)):
 1. beeld krijgen van het beroep (beroepstaken en -contexten) voor het kiezen van de opleiding;
 2. beeld krijgen van het beroep (beroepstaken en -contexten) aan begin van de opleiding;
 3. beeld krijgen van het beroep bij de start van een leereenheid.

Voor het ontwerp is besloten te starten met optie 3 (start leereenheid). Als afgeleide kunnen daaruit vanuit het ruw materiaal 1 en 2 worden gemonteerd.

Opbrengst

Het designteam heeft een eerste versie (prototype) gemaakt van een korte film (5 minuten), waarin de kennis, vaardigheid en attitude die horen bij het uitvoeren van dienstverlenende werkzaamheden realistisch in beeld wordt gebracht (zie hieronder enkele screenshots uit de film).



Screenshots film 'Helpende zorg en welzijn - Onderhouden leefomgeving'

¹ Het antwoord van de Kennisrotonde is na afronding van het designteam binnengekomen. (Zie <https://www.nro.nl/vraag-en-antwoord/>).

Beschrijving leerarrangement/product/ontwerp²

In de film wordt via een praktijkcasus (het voorbereiden en verzorgen van een lunch met en voor dementerende ouderen in een verzorgingstehuis) duidelijk gemaakt hoe een helpende ondersteunt bij wonen, huishouden en wat de werkprocessen zijn die horen bij deze beroepstaak (bijv. optreden als aanspreekpunt, werkzaamheden voorbereiden, evalueren, etc.). Bij de start van de eerste leereenheid wordt de film aan alle studenten getoond. De studenten moeten in hun eigen woorden of beelden kunnen overbrengen wat de inhoud en het product of dienst van de leereenheid is. Dit wordt in kleine groepjes besproken samen met de studieloopbaancoach. Vervolgens wordt inhoudelijk ingezoomd op een reële beeldvorming van de beroepstaak en de praktijk en gaat de student (individueel) in gesprek met zijn loopbaancoach. De student benoemt wat hij kan en brengt met de loopbaancoach het huidige niveau in kaart in vergelijking met het gewenste niveau. Op basis hiervan worden individuele leervragen geformuleerd en wordt er een route uitgestippeld om het doel (beginnend beroepsbeoefenaar) te bereiken. In deze routeplanning worden de verschillende leeractiviteiten bekeken die in de (individuele) leerbehoefte voorzien.

De individuele leervraag en leerroute worden vastgelegd in de elektronische leeromgeving. Het is de bedoeling dat studenten naar het doel van de leereenheid kijken en zichzelf daarin positioneren door middel van rubrics. De student reflecteert vooraf, tijdens en achteraf op zijn handelen. De bedoeling is dat hiermee de intrinsieke motivatie wordt vergroot, doordat studenten een beter beeld krijgen waar ze naar toe moeten leren en het leren meer betekenisvol wordt.

Door de inzet van het (uiteindelijke) leerarrangement wil men (uiteindelijk) de volgende leerdoelen bereiken:

- Studenten weten wat er van hen verwacht wordt na vijf weken.
- Studenten hebben een duidelijk beeld van wat de beroepstaak inhoudt en wat zij moeten kennen en kunnen en daarmee ook welke werkprocessen aan bod komen binnen deze beroepstaak.
- Studenten kunnen hun huidige niveau op de verschillende werkprocessen vergelijken met het gewenste niveau, waardoor zij, samen met de loopbaancoach (LBC), hun leervragen in beeld kunnen brengen (o.a. op welke werkprocessen zij zich nog moeten ontwikkelen).
- Studenten weten welke leeractiviteiten helpen om hun leervragen te beantwoorden.
- Deze leervragen zijn nodig zodat zij een plan maken waar de student tijdens deze leereenheid aan gaat werken.
- De leervragen van de individuele student zijn helder/duidelijk.
- In de elektronische leeromgeving/via rubrics is te zien waar de student zich bevindt in het leerproces.

Mate van differentiatie en zelfsturing en rol van ict

De film is een middel om studenten meer inzicht te geven in de verschillende werkprocessen die horen bij een beroepstaak. Dit helpt hen in het maken van keuzes in hun leerproces en leerdoelen: waar sta ik, wat kan ik al en waar ga ik op focussen? Door de interactie met de loopbaancoach is er ook sprake van differentiatie in instructie, in de verwerking van de leerstof en in evaluatie en feedback van de leerstof. Het leermateriaal staat in de elektronische leeromgeving (SBIS), waardoor er ook differentiatie mogelijk is in waar en wanneer er wordt geleerd.

² Zie ook de beschrijving van het leerarrangement op de iXperium-website.

Onderzoek leerarrangement

Het designteam heeft tijdens de ontwerpfase onderzoek gedaan bij studenten en docenten door feedback te vragen op verschillende soorten visualisaties, variërend van tekening tot video. De vragen die erbij gesteld werden, waren gericht op het achterhalen van wat aanspreekt bij de doelgroep, wijze waarop het aangeboden wordt en hoe de inhoud het best overgebracht wordt naar de student. Er is (nog) geen onderzoek gedaan naar de opbrengsten en effecten van het leerarrangement bij studenten. Een volgend designteam zal met deze vraag aan de slag gaan.

Kennis en inzichten

De deelname aan het designteam heeft voor de twee docenten en de andere deelnemers (leidinggevende, beleidsmedewerker, procesbegeleider en onderzoeker) verschillende waardevolle ervaringen en inzichten opgeleverd. De deelnemers hebben inhoudelijke kennis opgedaan, inzichten gekregen in de werkwijze van de designteams en zich de methodiek (onderzoekend leren) eigen gemaakt. De docenten hebben veel geleerd van het zich verdiepen in de achterliggende vraag en het stapje voor stapje over de oplossing nadenken. Dit zorgvuldige proces heeft echt meerwaarde gehad voor de deelnemers en is in dat opzicht misschien nog belangrijker geweest dan het product.

- *“Een blanco start is belangrijk. Wij hadden in het begin een soort verborgen agenda gericht op VR, dus het middel als doel. Daar zijn we wel vanaf gestapt, maar bij het opstellen van de werkhypothese kwamen we er pas achter wat ons doel was en dat VR daar niet bij aansloot”.*

Ook het belang van je verplaatsen in de doelgroep ('empathize') was een belangrijke leerervaring:

- *“Je moet continu terug naar de doelgroep, collega's, etc. Van het schakelen daartussen heb ik echt veel geleerd. Er kwam bijvoorbeeld bij de studenten iets anders uit dan wij hadden verwacht: keuze voor film in plaats van strip.”*

Een belangrijk inzicht dat de docenten opdeden tijdens het traject was om *“vaker vanuit de student te denken en niet alleen vanuit jezelf”* en om studenten te betrekken bij het ontwerp en het testen van prototypes. Als heel waardevol werd ook het contact met al afgestudeerde studenten gezien bij het filmen op locatie:

- *“Oud-studenten die je met plezier ziet werken in het werkveld, daar doe je het voor. Dat is leuk om mee te maken.”*

Een andere waardevolle ervaring bij het doorlopen van de iXperium-designteammethodiek was het zoeken naar achtergrondinformatie en wat er al bekend is uit ander onderzoek. Om meer informatie te vinden heeft designteam ook een vraag gesteld aan de Kennisrotonde, maar deze is helaas niet beantwoord binnen de looptijd van het designteam.

Voor de leidinggevende heeft deelname veel inzicht gegeven in hoe een designteam werkt en wat de rollen van de docenten zijn. Ze had wel verwacht dat het designteam sneller een product zou hebben opgeleverd, dat meteen in het onderwijs had kunnen worden ingezet. Maar door zelf deel te nemen aan het designteam heeft ze ervaren dat het een proces is dat tijd vraagt, en dat er anders belangrijke stappen waren overgeslagen.

Bevorderende en belemmerende factoren

Een belangrijke succesfactor in het designteam was het besef van de noodzaak van het designteam (de wil om iets te veranderen). Dit was een belangrijke drijfveer en zorgde voor enthousiasme, betrokkenheid en eigenaarschap bij het team. De deelnemers hadden een lerende opstelling, wat bijvoorbeeld tot uiting kwam door actief feedback te vragen aan verschillende partijen en deze feedback ook mee te nemen in het ontwerp. Deze instelling heeft bijgedragen aan het product dat er nu ligt en aan het idee om het product heen: hoe dit soort filmpjes ingezet kunnen worden om de student meer regie te geven op het eigen leerproces.

De twee docenten binnen het designteam vulden elkaar goed aan: de een als kartrekker en creatief brein en de ander positief-kritisch meedenkend vanuit een open houding. De teamleider nam ook deel aan het designteam en had zo goed zicht op het proces en was zo goed op de hoogte en kon direct meedenken en faciliteren waar nodig.

Een docent geeft aan dat de samenstelling van het designteam wat diverser had gekund, bijvoorbeeld door ook iemand te betrekken die goed inzicht heeft in de werkprocessen in de opleiding.

De rol van de procesbegeleider en onderzoeker zijn door de docenten ook als waardevol ervaren (ondanks een tussentijdse wisseling), vanwege het actieve meedenken, vragen stellen vanuit hun perspectief, voorbeelden geven en het leggen van verbindingen met andere opleidingen of met ander onderzoek.

Het team heeft ook ingezien dat het belangrijk is om regelmatig bij elkaar te komen voor de continuïteit. Er moet wel voldoende tijd tussen bijeenkomsten zitten om zaken uit te werken, maar ook niet te lang zodat de kennis niet wegzakt. Hier moet ook voldoende tijd en ruimte voor zijn, want veel is ook bereikt door extra tijd die een docent (buiten de gefaciliteerde tijd) heeft geïnvesteerd om zich in het onderwerp en de opdracht te verdiepen.

Een aspect dat volgens de deelnemers minder goed is gelukt is om verbinding te leggen met de rest van het team. Dit zou beter kunnen door collega's tussentijds te informeren over de vorderingen en bevindingen van het designteam. De leidinggevende wil hier bij het volgende designteam ook meer op sturen. Ook hebben praktische zaken veel tijd gekost, zoals het organiseren van het filmen.

De opbrengsten van het designteam zijn gedeeld binnen de organisatie, door pitches te geven voor het opleidingsteam, het managementteam en teamleiders. Naar aanleiding hiervan hebben andere clusters ook belangstelling getoond voor het ontwerp. Ondanks dat het designteam alleen een eerste prototype heeft kunnen maken, zijn de deelnemers tevreden over de opbrengsten van het designteam in de wetenschap dat er verder op het ontwerp zal worden voortgebouwd.

Implementatie en vervolg

Het is de bedoeling dat studenten het filmpje (en op den duur samen met ontwikkelde rubrics) gebruiken om (in overleg met de studieloopbaancoach) hun eigen route te bepalen. In de organisatie betekent dit dat de regie over het leerproces meer bij de student komt te liggen. Op de lange termijn wil Rijn IJssel er daarmee ook naartoe dat de student zelf kan kiezen uit een aanbod aan materialen en activiteiten.

Het ontwikkelde product (filmpje) gaat worden gebruikt als startpunt/prototype voor een volgend designteam. Het wordt dus nu nog niet ingezet in de praktijk, maar dat is wel de bedoeling bij het vervolg. Dan zal ook een implementatietraject nodig zijn. Door het prototype verder te gaan ontwikkelen met grotendeels hetzelfde team, wordt er ook voor gezorgd dat de opbrengsten worden geborgd.

Literatuur

Hattie, J. & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.

Verantwoording

Dit designteam maakte deel uit van de MBO Onderzoekswerkplaats Gepersonaliseerd leren met ict³. Het designteam bestond uit twee docenten en een leidinggevende van de opleiding Helpende Zorg en Welzijn, een beleidsmedewerker en een procesbegeleider van ROC Rijn IJssel. Het designteam werd ondersteund door een onderzoeker van het iXperium/Centre of Expertise Leren met ict.

³ <https://www.ixperium.nl/onderzoeken-en-ontwikkelen/onderzoeks-werkplaatsen/onderzoekswerkplaats-mbo/>