

## Activerende Werkvormen en Blended Learning FGw

Call for Proposals 2017

---

### Persoonlijke details

Aanvrager:

Toni Pape

Afdeling:

Media Studies – BA Media en cultuur – Vak: Games

### Projectdetails

Projectnaam:

Opzetten en uitvoeren van Game Labs voor een groot groep studenten

Aanleiding:

Volgens de aanmeldingen is het nieuwe keuzevak Games heel populair. Een groot aantal studenten zal problemen opleveren voor het uitvoeren van Game Labs die een vast bestanddeel van dit vak zijn. In deze werkvorm gaan studenten zelf met videospellen aan de slag en doen hierover opdrachten of geven verslag.

In een groot keuzevak kunnen de resultaten/verslagen niet classicaal worden gedeeld of besproken. Hiervoor zou blended learning ideaal zijn: Het doel van dit project is om de Game Labs zo op te zetten dat studenten tijdens de labs een gestructureerde opdracht doen. Dit zal in groepen moeten gebeuren, waarin de verschillende studenten verschillende rollen overnemen. Na afloop van de labs, moet elk groep zijn resultaten presenteren in een vorm die voor Blended Learning geschikt is en die de studenten ook van elkaar laat leren. Bijvoorbeeld: kennisclips over verschillende genres, korte portretten van belangrijke game ontwikkelaars of distributeurs, het gezamenlijk opbouwen van een literatuurdatabase, het geven van peer feedback op opdrachten/verslagen.

Beoogde uitkomsten:

Met dit project willen we ervoor zorgen dat studenten:

- tijdens de werkcolleges actief samenwerken;
- na afloop van werkcolleges gezamenlijk hun opvindingen analyseren en verwerken;
- kennis met elkaar delen en gericht feedback geven op andermans werk;
- meer feedback ontvangen op hun werk;
- een groepsgevoel en een collaboratieve leercultuur creëren;

Plan van aanpak:

Om het project op te zetten dienen een aantal stappen te worden ondernomen:

1. Het opzetten van analytische opdrachten die verschillende rollen voor de groepsleden inhouden. Daarbij is het belangrijk om opdrachten te ontwikkelen die op elkaar opbouwen, duidelijke leerdoelen vervolgen en duidelijke beoordelingscriteria hebben. Verder zal ook met de Blended Learning projectgroep moeten worden besproken welke vorm van eindresultaat van de opdrachten het best bij Blended Learning passen (kennisclip, poster, portret van een bedrijf, etc.).
2. Wegens de grootte van de groep moet ten tweede een schema worden opgezet dat het voor alle groepen mogelijk om hun werk tijdens het werkcollege te gaan doen. (Dit heft te maken met een beperkt aantal

computer/spelconsoles. Maar dit kan misschien ook worden voorkomen door mobile games of browser games te gebruiken.

3. Verder moeten wij een digitale tool voor peer feedback opzetten. Hierover is advise van de Blended Learning projectgroep wenselijk. Het was ons idee dat het peer feedback openbaar is. Dat dus alle studenten het feedback op alle opdrachten kunnen zien.
4. Het project wordt in pilotvorm uitgetoetst, waarna studenten en docenten feedback geven over de werkvorm en het project.
5. Het project wordt geëvalueerd en, indien succesvol, volledig ingezet binnen het vak en eventueel ook bij andere vakken binnen de BA Media en cultuur.

#### Uitvoering:

- 1 docent voor de ontwikkeling en uitvoering van de opdrachten
- 1 student-assistent voor het begeleiden van de pilot: voorbereiden en uitvoeren van de opdrachten tijdens de werkcolleges, technische hulp voor studenten, monitoren van en technische steun bij het uitvoeren van peer feedback

#### Benodigdheden:

- Advies en ondersteuning van het projectteam Blended Learning over de te gebruiken tools. Turnitin ken ik wel, maar ik weet niet of Canvas heel anders is dan Blackboard. (Dit vak doe took mee aan de pilot Canvas.)
- Student-assistent

#### Tijdpad:

Het vak Games is geprogrammeerd in het begin van het 2e semester (start 9 februari). Rekening houdend met de voorbereidingstijd zoals beschreven in de aanvraagprocedure is de startdatum dan 8 januari 2018. Dat geeft 4 weken om de opdrachten op te zetten en te integreren in het online systeem Canvas. De pilot loopt af twee weken na afloop van het vak.

#### Begroting:

- Ontwikkeling van de opdrachten: 7 opdrachten à 1 uur per opdracht uitgevoerd door de docent voorafgaand aan de startdatum van het vak komt neer op 7\*€77,-=€539,-
- Implementeren opdrachten in ICT-tool en beheer daarvan: 10 uur uitgevoerd door student-assistent waarvan 7 uur voorafgaand aan startdatum vak en 3 uur tijdens het vak komt neer op 10\*€50,-= €500,-
- Ondersteuning bij uitvoeren Game Lab: 7 werkcolleges à 2 uur uitgevoerd door student-assistent komt neer op 14\*€50,- = €700,-
- Evaluatie van pilot: 1 uur wp en 1 uur student-assistent komt neer op €77,- +€50,-= €127,-

#### Totaaloverzicht:

Ontwikkeling opdrachten:	7 uur wp	€539,-
Implementatie ICT:	10 uur sa	€500,-
Implementatie werkcolleges:	14 uur sa	€700,-
Evaluatie:	1u wp 1 u sa	€127,-
<b>Totaal</b>	<b>30 uur</b>	<b>€1866,-</b>