

Titel:	Opzetten en uitvoeren van Game Labs van een grote groep studenten
Projectleider/docent:	Toni Pape
Inhoud/toelichting:	<p>In het BA keuzevak "Games" werd middels de platform Pitch2Peer een interactieve werkgroep voor een redelijk grote groep studenten (75) georganiseerd. Pitch2Peer geeft studenten de mogelijkheid om hun werk (individueel of in groepen) aan elkaar te presenteren. Vervolgens moeten studenten het werk van elkaar beoordelen.</p> <p>Als voorbeeld hier de structuur van een wekelijkse bijeenkomst:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hoorcollege (2 uur)</li> <li>2. GameLab met gedetailleerde opdrachten die bij het onderwerp/de theorie van het hoorcollege aansluiten. In groepen van 4-6 personen analyseren studenten in deze opdrachten een zelf gekozen onderzoeksobject.</li> <li>3. Als huiswerk maken studenten hun analyse af en presenteren de resultaten in een kort video of poster. Dit moet <i>2 dagen voor het volgende</i> hoorcollege op Pitch2Peer worden geplaatst.</li> <li>4. Studenten geven tot aan het begin van het volgende hoorcollege feedback over het werk van andere groepen.</li> <li>5. In het volgende GameLab worden de opdrachten en het feedback kort besproken.</li> </ol>
Beschrijving voorbereiding en ondersteuning:	<p>De technische voorbereiding was laagdrempelig. De docent hoeft alleen de parameters van de opdracht vastleggen (dus: vastleggen deadlines voor inleveren en peer feedback, individueel of groepswork, hoeveel peer reviews per persoon, etc.). De parameters kunnen ook makkelijk van een opdracht na de volgende worden gekopieerd. Voor dit gedeelte was er veel steun van het ICTO team maar ook van medewerkers van Pitch2Peer zelf.</p> <p>Inhoudelijk moeten de opdrachten van tevoren wel goed georganiseerd worden. De docent moet waarborgen dat 75 studenten tijdens de GameLabs zelfstandig kunnen werken.</p>
Meerwaarde (puntsgewijs):	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pitch2Peer verhoogt de motivatie van studenten: Studenten willen het goed doen omdat zij hun werk aan elkaar laten zien. (Maar het kan ook een gevoel van competitie creëren. Dit vonden de studenten vonden dit juist leuk. Vanuit een pedagogisch standpunt vind ik dat niet zo handig en ben daar dus een beetje tegenaan gaan.)</li> <li>• Indien Pitch2Peer met groepswork wordt gecombineerd, leren studenten praktische vaardigheden van elkaar (presentatie van bevindingen in de vorm van een poster of AV essay, video editing, etc.)</li> <li>• Studenten leren beter peer feedback te geven. In mijn project heb ik studenten drie keer over 2 verschillende opdrachten peer feedback laten geven, in totaal dus 6 keer per student. Vaak is het peer feedback de eerste keer minder goed. Maar studenten merken snel dat je aan oppervlakkig feedback niets hebt en beginnen zelf meer in de diepte te gaan.</li> </ul>
Lessons learned (puntsgewijs):	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Studenten hadden graag nog een vierde week met opdrachten willen doen. Dus voor hen hoorde het op een gegeven moment tot het gewone huiswerk om hun werk te presenteren en ze keken erna uit.</li> <li>• Aan de andere kant zeiden de studenten ook dat ze nog gemotiveerder waren geweest als deze opdrachten werden becijferd. Dit heb ik niet gedaan omdat het een pilot was en ik het laagdrempelig wilde houden. Ik vraag me af welk effect het beoordelen van de opdrachten en peer feedback op de kwaliteit vooral van het peer feedback zou hebben. Oefenen ze dan minder constructieve kritiek omdat ze de cijfers van anderen studenten niet negatief willen beïnvloeden? Dat is minder een lesson learned maar een nieuwe vraag die ik me voor het verbeteren van het vak stel.</li> <li>• Het is goed om studenten tussen een aantal verschillende presentatievormen te laten kiezen: video, poster, slide show. Vooral in een keuzevak hebben studenten verschillende achtergronden en presentatievaardigheden. Het</li> </ul>

	maakt het laagdrempeliger voor hen als ze mogen kiezen how zij hun werk presenteren.
Meer weten (links):	