

BEST PRACTICE 'GAMIFY YOUR PROJECT':

International Programme voor studenten Verpleegkunde

Ieder jaar organiseert de opleiding Verpleegkunde van de Hanzehogeschool in Groningen een groot internationaal project. Eind januari ging de 22^e editie van start: het IP2024. Meer dan 350 bachelorstudenten uit acht verschillende landen werkten in groepen aan allerlei opdrachten, gingen naar lezingen en workshops, werkten aan de communicatie en de samenwerking in hun eigen groepje en hielden een persoonlijk blog bij waarin ze hun nieuwe inzichten deelden. Dit alles leidde tot het uiteindelijke doel: 'het ontwerp van een e-health-interventie voor een doelgroep met een niet-overdraagbare ziekte.'

Anne-Geertje Hoekema en Sanne Heinen zaten ook dit jaar weer in de organisatie van het IP2024 en waren de contactpersonen voor Tineke Telkamp, die vanuit Edumundo projectleider voor BrightBirds was. Net als in de afgelopen jaren werd BrightBirds ingezet om elementen van gamification aan het project toe te voegen. Dat had een positief effect op de motivatie en de betrokkenheid van de studenten. Maar het was niet de enige reden waarom BrightBirds werd gebruikt.

Gamification voor zo'n project?

Niet iedereen in het onderwijs wordt enthousiast bij het woord 'gamification'. Dat is de in ieder geval de ervaring van Edumundo. Zeker niet voor een groot, internationaal project. Ondernijm je daarmee niet de serieuze insteek? Moeten de studenten niet hun *intrinsieke* motivatie aanboren, en zo de juiste houding ontwikkelen voor hun beroepsleven?

Inmiddels hebben genoeg onderzoeken aangetoond dat goed ontworpen gamification de betrokkenheid, de motivatie én de leerresultaten verbetert (o.a. [Hamari, Koivisto & Sarsa, 2014](#)). Bij motivatie hebben we het dan over extrinsieke motivatie (de beloning met badges en de strijd om een plaats op het podium), maar zeker ook over intrinsieke motivatie, door aspecten als directe feedback, autonomie en meesterschap.

Zo werkte dat ook in het IP2024 van de Hanzehogeschool. Via de BrightBirds-app kregen de studenten challenges binnen op hun smartphone, waarmee ze punten konden verdienen voor zichzelf en voor hun team. Misschien verwacht je bij verpleegkundigen niet direct een competitieve instelling. Maar Anne-Geertje en Sanne zagen het gebeuren: de meeste studenten gingen wel degelijk voor de punten! En dat hielp mee aan een mooie opkomst bij de lezingen en de workshops.

Merel Möllenkamp was eerst als student en later als student-begeleider bij het project betrokken. Ook zij herkent dat het 'punten verdienen' je op weg helpt met het project. 'En als je je eenmaal ergens in verdiept, al is het in eerste instantie voor de punten, wordt het vanzelf ook interessanter.' In de evaluatie van het project kwam dit terug: ruim driekwart van de studenten had (onderdelen van) de app als motiverend ervaren.

Was the BrightBirds app motivating and supportive for fulfilling the assignments of the IP weeks?

No	21%
Partially	48%
Yes	31%



Communicatie

Maar BrightBirds is dus voor méér gebruikt dan alleen voor de gamificatie. Misschien wel even belangrijk voor het project was de communicatie via BrightBirds. Met BrightBirds bereik je studenten op hun smartphone, precies op het moment dat dat handig is. Voor het IP2024 stonden van te voren al heel wat berichten klaar, die automatisch op het juiste moment verstuurd werden. Zo kregen de studenten vlak voor het begin van de lezingen nog even het zaalnummer door en ontvingen ze een heads-up twee uur voordat er een werkstuk ingeleverd moest worden.

Tijdens het project hebben de organisatoren daar nog de nodige last minute-berichtjes aan toegevoegd, zoals: 'Professor X is ziek; de workshop van 11:30 komt helaas te vervallen.' Volgens Sanne werkte dat perfect. 'De studenten zijn nooit ver van hun telefoon, dus je bereikt ze meteen.'

Dit jaar hadden studententeams voor het eerst ook onderling contact via de app. Er werkten steeds twee teams aan hetzelfde thema. Zij konden korte video's en foto's met elkaar uitwisselen. Door zo nu en dan een vlog te delen, of bijvoorbeeld een foto van hun poster met belangrijke aandachtspunten, konden ze elkaars werk een beetje volgen. Dat werd gewaardeerd, merkten de coördinatoren. 'Ze vonden dat inspirerend; ze brachten elkaar op ideeën.'

Check!

Het programma bood veel ruimte voor keuzes, vooral uit het aanbod lezingen en workshops. Iedere student werd geacht er ten minste elke dag één te volgen, maar kon zelf bepalen welke. In de teams werden de lezingen en workshops verdeeld over de leden. Daardoor bracht elke student weer andere input mee voor de uiteindelijke opdracht.

Tijdens elke lezing en workshop werd BrightBirds gebruikt om de aanwezigheid te registreren. Er kwam een QR-code voorbij die de aanwezige studenten konden scannen in de app. Zo kon de organisatie nagaan of de studenten er genoeg hadden bijgewoond.

Even de QR-code scannen voor de punten, en dan snel de zaal weer uit? Dat werd geprobeerd. Maar je wist nooit wanneer de code kwam. En vaak kregen alle studenten die waren ingecheckt aan het eind nog een vraag. 'Wat deed professor Y nou tijdens haar lezing? Was dat een push-up, een sit-up of een squat?' En de code fotograferen en doorsturen naar je vrienden? Om dat te voorkomen kan BrightBirds steeds wisselende, digitale codes produceren.





BRIGHTBIRDS

Verbinding

Het International Programme duurde twee weken. De eerste week waren alleen de Nederlandse studenten fysiek aanwezig op de Hanzehogeschool, en in de tweede week alle Europese deelnemers. Wie niet aanwezig was, nam online deel. Sinds corona zijn de meeste Nederlandse studenten hier wel aan gewend. Toch was het voor tweederde van de teams lastig om de online studenten er helemaal bij te betrekken. 'Als zij bijvoorbeeld hun camera niet aandedden, dan haakten de Nederlandse studenten na een tijdje af', zegt Anne-Geertje. 'Maar als de online-studenten actief meededen, werkte het wel goed.'

Student-begeleider Merel merkte ook dat veel groepjes het online samenwerken lastig vonden. 'Ook omdat ze daarvoor steeds Engels moesten praten. Maar als de buitenlandse studenten de tweede week in Groningen waren, ging dat snel beter. Vaak had je nog wel een paar enthousiastelingen die het project trokken, en anderen die op de achtergrond bleven. Maar toch werden het wel echt groepjes. En soms zag je echt een hele goede samenwerking. Dat was geweldig om te zien.'

Vaak zorgt BrightBirds voor verbinding doordat studenten worden uitgedaagd om dingen samen te doen. In dit geval zat die samenwerking al in het project besloten. Maar volgens Merel werd het teamgevoel wel versterkt door het competitie-element van BrightBirds: je gaat samen voor een goede ranking, en niet te vergeten: voor de teamprijs die eraan verbonden is!

Hoe de studenten omgaan met online overleggen, wordt natuurlijk sterk beïnvloed door hun cultuur. Maar het samenwerken op afstand hoeft geen probleem te zijn. Dat blijkt wel uit het feit dat uiteindelijk een Indonesische student als individuele winnaar is geëindigd.

BrightBirds en BlackBoard



In het IP2024 werd BrightBirds gebruikt in combinatie met BlackBoard. De langere teksten en grote overzichten stonden op BlackBoard, en daar leverden de studenten ook hun werkstukken in. De organisatoren hadden wel één groot programma gewild waar alles in paste. 'Maar dat programma bestaat niet. Deze twee programma's werden helemaal op elkaar afgestemd, dus het was een prima combinatie.'

Eén nadeel: de afkortingen! Wáár staat iets als het in BB staat? Voor de een is dat natuurlijk BlackBoard, voor de ander toch echt BrightBirds.

Volgend jaar weer?

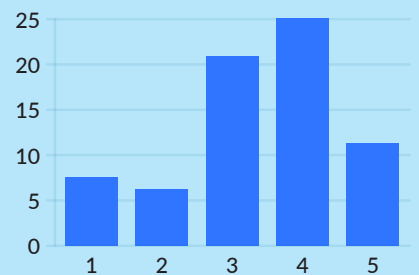
Al met al kreeg het IP2024 een mooie beoordeling van de studenten (3.13 van 5 punten), net als de BrightBirds-app. Voor volgend jaar staat er dan ook weer een International Programme gepland. Maar dat is de laatste op deze manier. Het curriculum van de opleiding Verpleegkunde gaat op de schop, inclusief het International Programme.

Nou is BrightBirds op vele manieren inzetbaar. Naast de aspecten die hier zijn genoemd in het kader van IP2024, kan de app nog veel andere elementen toevoegen aan een project of aan het regulier onderwijsprogramma. Zo zijn er bijvoorbeeld polls, waarmee je kunt monitoren hoe het met de studenten gaat of hoe het nieuwe onderwijs valt. We hopen dan ook dat BrightBirds in het nieuwe curriculum zijn plek weer zal vinden.

How would you rank the BrightBirds app?

3.39

Average rating



Over Edumundo

Als educatieve uitgeverij heeft Edumundo ruime ervaring met online en activerend leren. Leerproducten zoals managementsimulaties, Ebooks en de gamificationtool BrightBirds worden ontwikkeld door een team van bevlogen vakmensen die hun vakgebied op de voet volgen. Daardoor bevatten de leermiddelen de nieuwste methoden. Inmiddels is Edumundo wereldwijd actief in meer dan 25 landen.

Geïnteresseerd? Vragen?

Neem contact met ons op!
Merel Clasquin-Rombout,
Head of BrightBirds
m.clasquin@edumundo.com
06-45338668

DEMO AANVRAGEN

