

FORMATIEVE TOETSGAME IS LEUK ÉN DIDACTISCH VERANTWOORD

Anika Willemsen (onderwijskundig adviseur e-learning) en Ingrid van Baak (opleider Radiodiagnostisch Laboranten en projectleider digitaal toetsen) ontwikkelden aan het VUmc een formatieve toets met game-elementen. Ze deden dat voor de opleiding Radiodiagnostisch Laborant in het kader van het project 'Toetsing: makkelijker kunnen we het niet maken, wel leuker!' Met de toets kunnen studenten op maat oefenen en docenten hun online onderwijs verder verbeteren. En andere opleidingen kunnen er ook mee aan de slag.

'Met dit project wilden we onze docenten helpen op een laagdrempelige wijze een aantrekkelijke formatieve toets met casuïstiek scenario's te maken en onze studenten stimuleren om meer gaan oefenen', aldus Willemsen. Willemsen en Van Baak begrepen van studenten dat een summatieve toets best standaard mag zijn maar van een formatieve toets verwachten ze meer. 'Die maken ze vrijwillig en daarom moet die toets aantrekkelijk zijn en hen motiveren.'

Uitkomsten en ervaringen

Willemsen en Van Baak ontwikkelden twee toetstemplates, een basis en een gevorderde versie, waarin het probleemoplossend beredeneren met casuïstiek centraal staat. 'Casuïstiek laat studenten kennismaken met de echte problemen uit de beroepspraktijk en is bij ons wezenlijk in het leerproces. De game-elementen van scores, levels en competitie in combinatie met de visuele aspecten maken de toets leuk én didactisch verantwoord.' Willemsen en Van Baak maakten ook een handleiding en organiseerden workshops om het nieuwe initiatief onder de aandacht te brengen. En met succes. 'De docenten reageerden vooral goed op de inhoud zoals de beelden en de casuïstiek, terwijl de studenten erg te spreken waren over het competitieve element, de scores en de te verdienen hints.' Willemsen is blij

dat de nieuwe interactieve toets bewijst dat e-learning niet synoniem is aan dure systemen en langdurige en ingewikkelde trajecten. 'Met dit format kan elke docent aan de slag.' De toets wordt voornamelijk ontsloten binnen de digitale leeromgeving, maar kan bijvoorbeeld ook via Dropbox aan de student worden aangeboden. 'Zo kunnen studenten oefenen waar, wanneer en hoe vaak ze willen. De toets is namelijk niet lineair maar ontwikkelt zich op basis van de antwoorden die de student geeft. De student bepaalt dus telkens zelf hoe de toets verder gaat.'

Toekomst

Willemsen wil het toetstemplate graag verder brengen. Inhoudelijk door de templates nog beter te maken en ook door andere vakgebieden te interesseren, zoals bijvoorbeeld anatomie. 'Probleemoplossend redeneren gaat om het analyseren van praktijksituaties en het gebruik van strategieën om problemen op te lossen. Een belangrijk aspect voor veel vakgebieden.' Willemsen is erg enthousiast over het project. 'Ik zoek altijd naar nieuwe mogelijkheden en kansen op e-learning gebied. Het geeft dan veel voldoening als je met iets komt dat niet duur of ingewikkeld is en de gebruikers daadwerkelijk verder helpt.'

Project

**TOETSING:
MAKKELIJKER
KUNNEN WE HET
NIET MAKEN,
WEL LEUKER!**



Meer informatie

Neem contact op met

Anika Willemsen,
anika.willemsen@vumc.nl of

Ingrid van Baak,
i.vanbaak@vumc.nl



• [Projectwebsite](#)

Over de innovatieregeling Digitaal toetsen voor Onderwijs op maat

In het kader van de innovatieregeling Digitaal toetsen voor Onderwijs op maat experimenteerden 9 hogeronderwijsinstellingen tussen 1 juli 2015 en 1 juli 2016 met het gebruik van digitaal toetsen voor het vormgeven van onderwijs op maat. Het doel was de kwaliteit van het onderwijs te verbeteren en leerprocessen beter aan te laten sluiten bij de vraag van docenten en studenten.

www.surf.nl/innovatieregeling-digitaal-toetsen