

# Producten “Samen de handen in een voor GMCP”

## Het project

In de periode tussen april 2019 en maart 2021 werkten Hogeschool Windesheim, NHL-Stenden, de HAN, Fontys, het UMCG, Stichting Alexander en het NJi samen aan het vertalen van de meest actuele ervarings-, praktijk- en wetenschappelijke kennis op het gebied van hulpverlening aan gezinnen met meervoudige en complexe problemen (GMCP) naar nieuwe vormen van (blended) onderwijs. Het project werd gefinancierd door ZonMw. Gedurende het project ontwikkelden we de volgende onderwijsmaterialen:

- Werkkaarten
- Kennisclips
- Serious Gaming Intervention
- Implementatie roadmap



Deze onderwijsmaterialen kunnen door hogescholen op een flexibele manier ingezet worden binnen een bepaald vak, een minor of als onderdeel van persoonlijke ontwikkelingsruimte van studenten. De onderwijsmaterialen zijn in vorm van blended learning, waarbij er zowel sprake is van e-learning als van face-to-face contact in het klas lokaal tussen de docenten en studenten. Hieronder worden de onderwijsmaterialen kort even toegelicht qua inhoud en gebruik binnen het onderwijs.

## Werkkaarten

Er zijn vanuit het project vijf verschillende werkkaarten ontwikkeld, die gaan over de inhoud en over het proces van het project.

- **Werkkaart 1** - Wetenschappelijke-, praktijk- en ervaringskennis - gezinnen met meervoudige en complexe problemen: [Samen de handen ineen voor multiprobleem - Wetenschappelijke-, praktijk- en ervaringskennis - gezinnen met meervoudige en complexe problemen | Rise 360 \(articulate.com\)](#)
- **Werkkaart 2** - Inzet Delphi methode ten behoeve van indikken beschikbare kennis: [Samen de handen ineen voor multiprobleem - Inzet Delphi methode ten behoeve van indikken beschikbare kennis | Rise 360 \(articulate.com\)](#)
- **Werkkaart 3** - Naar een Serious Gaming op basis van wetenschappelijk-, praktijk- en ervaringskennis: [Samen de handen ineen voor multiprobleem - Naar een Serious Gaming op basis van wetenschappelijk-, praktijk- en ervaringskennis | Rise 360 \(articulate.com\)](#)
- **Werkkaart 4** – Professionals beter voorbereiden op het werken met GMCP door een serious gaming interventie?: [Samen de handen ineen voor multiprobleem - Professionals beter voorbereiden op het werken met GMCP door een serious gaming interventie? | Rise 360 \(articulate.com\)](#)
- **Werkkaart 5** - Belemmerende en bevorderende factoren in de vertaling naar vormen van Blended Learning: <https://rise.articulate.com/share/IOBiGJguiQ-eVYs3XArVd8BQOYoPxRH2#/lessons/SXtMapl6a2pW-C7QJSHvgIpuAQeXI6R2>

## Kennisclips

Er zijn in het kader van het project drie kennisclips gemaakt, waarvan twee gekoppeld zijn aan de inhoud van de werkkaart 1. De derde kennisclip is meer een verdiepende kennisclip, op het thema “de alliantie in systemisch perspectief”. De kennisclips zijn terug te vinden via deze link: [https://rise.articulate.com/share/IOBiGJguiQ-eVYs3XArVd8BQOYoPxRH2#/lessons/8We-npeNJs6BsXtgsYfkK-9EtHrEw\\_yW](https://rise.articulate.com/share/IOBiGJguiQ-eVYs3XArVd8BQOYoPxRH2#/lessons/8We-npeNJs6BsXtgsYfkK-9EtHrEw_yW)

## Serious Gaming Intervention

Naast de werkkaarten en de kennisclips is er ook een Serious Gaming Intervention (SGI) ontwikkeld gedurende het project. Door het spelen van de game leren (toekomstig) professionals vaardigheden aan als meervoudig alliëren, positioneren en engageren. Daarnaast speelt ook bewustwording en reflectie een belangrijke rol; waarom maak je de keuzes die je maakt? Studenten kunnen de SGI zelf spelen (e-learning) maar bespreken vervolgens de uitkomsten met medestudenten en de docenten in de klas (face-to-face). De SGI is opgebouwd uit drie verschillende levels:

- **Level A:** Kennismaking, positioneren & engageren, meervoudig alliëren
- **Level B:** Multidisciplinair en integraal werken, prioriteren (timing), meervoudig alliëren, positioneren & engageren en omgaan met tegenstrijdige belangen.
- **Level C:** Systeemgesprek, meervoudig alliëren, positioneren & engageren, omgaan met tegenstrijdige belangen.

**Link naar de game:**

<https://masega.nl/cis/?id=mpg>



Bekijk hier een over de inzet van de SGI binnen het onderwijs en wat studenten er van vonden om het spel te spelen: [Blend in de tent Aflevering 4 - YouTube](#)

En een video waarin wordt uitgelegd hoe docenten de game kunnen inzetten binnen het onderwijs:

[Samen de handen ineen voor multiprobleem - Docentenhandleiding | Rise 360 \(articulate.com\)](#)

## Implementatie roadmap

Deze implementatie-roadmap is bedoeld om docenten binnen hogescholen te ondersteunen bij de implementatie van de set van onderwijs materialen die ontwikkeld zijn voor onderwijsprogramma's waarin gezinnen met meervoudige en complexe problemen (GMCP) centraal staan. De implementatie-roadmap (pdf) kun je hier vinden: [Samen de handen ineen voor multiprobleem - Implementatie roadmap GMCP | Rise 360 \(articulate.com\)](#)

## Meer informatie of vragen?

Wil je meer informatie over het project of heb je nog vragen? Neem dan gerust even contact op met de projectleider, Els Evenboer ([k.e.evenboer@windesheim.nl](mailto:k.e.evenboer@windesheim.nl)).