



Docentenhandreiking onderwijsmaterialen – Gezinnen met meervoudige en complexe problemen (GMCP)

In deze handreiking staan een aantal handige tips over het inzetten van de ontwikkelde onderwijsmaterialen vanuit het project “Samen de handen in een voor gezinnen met meervoudige en complexe problemen - GMCP”. Het betreft de volgende onderwijsmaterialen:

- 1) Werkkaarten
- 2) Kennisclips
- 3) Serious Game

Hieronder volgen een aantal voorbeelden van hoe de onderwijsmaterialen ingezet kunnen worden binnen de verschillende leerjaren van de sociale opleidingen binnen het hbo.

Leerjaar 1

Studenten uit leerjaar 1 hebben nog geen stage gelopen en missen daardoor nog concrete praktijkervaring. Studenten kunnen level A van de Serious Game individueel voorafgaand aan de les spelen, waarbij het vooral gaat om het verkrijgen van een beeld van het werkveld en perspectief verbreding van het vak social work. Studenten moeten screenshots maken van de output die ze krijgen, zodat ze dit tijdens de les kunnen nabespreken met de docent. De docent kan vervolgens in de les een (korte) bespreking doen om na te gaan wat studenten op viel tijdens het spelen van de game en de casus die als rode draad door het spel heen loopt.

Vragen die daarbij ingezet kunnen worden zijn:

- Wat is er gebeurd? (*korte reflectie op de casus*)
- Wat viel me op?
- Welke conclusie trok ik daaruit over hoe te handelen en welke keuzes te maken?
- Deed ik dat ook werkelijk of deed ik iets anders?
- Welk effect had datgene wat ik deed/de keuzes die ik maakte?
- Ben ik tevreden over hoe ik heb gehandeld? Wat had ik anders kunnen doen?
- Wat vind je van de hulpverleningsrol die je hier genomen hebt, is dit iets wat je na je opleiding zou willen doen in het werkveld?
- Je hebt in de casus/game kennis gemaakt met het werkveld (complexe) jeugdhulpverlening, wat spreekt je aan en wat niet?

Onderwijsmaterialen:

- Serious Game:
 - **Level A:** Kennismaking, positioneren & engageren, meerzijdig alliiëren
- <https://masega.nl/cis/?id=mpg>



Vorbereiding voor de les

Studenten hoeven zich niet voor te bereiden voor de les. De resultaten van de serious game kunnen opgeslagen worden te klikken op CTRL+P en de PDF opslaan (op Macbook: CMD + P).

Leerjaar 2

In het tweede leerjaar kan de inzet van de onderwijsmaterialen wat uitgebreid worden. De studenten kunnen voorafgaand aan de lessen binnen een vak of minor de werkkaart en twee kennisclips doornemen om een kennisbasis te creëren. Daarna spelen de studenten, ook voorafgaande aan de les, individueel level A en B van de Serious Game. Studenten moeten screenshots maken van de output die ze krijgen, zodat ze dit tijdens de les kunnen nabespreken in groepjes van 4 studenten.

Vragen die daarbij ingezet kunnen worden zijn:

- Bijvoorbeeld welk type gezin (zoals beschreven in de werkkaart) zie je terug in de game?
- Wat is er gebeurd? (korte reflectie op de casus)
- Wat viel me op?
- Welke conclusie trok ik daaruit over hoe te handelen en welke keuzes te maken?
- Deed ik dat ook werkelijk of deed ik iets anders?
- Welk effect had datgene wat ik deed/de keuzes die ik maakte?
- Ben ik tevreden over hoe ik heb gehandeld? Wat had ik anders kunnen doen?

Onderwijsmaterialen:

- **Werkkaart** - 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 \(articulate.com\)](#)
- **Kennisclips:**
 - Deel 1 – Gezinnen met meervoudige en complexe problemen
 - Deel 2 - Gezinnen met meervoudige en complexe problemen[Samen de handen ineen voor multiprobleem - Wetenschappelijke-, praktijk- en ervaringskennis - gezinnen met meervoudige en complexe problemen | Rise 360 \(articulate.com\)](#)
- **Serious Game:**
 - **Level A:** Kennismaking, positioneren & engageren, meerzijdig alliiëren
 - **Level B:** Multidisciplinair en integraal werken, prioriteren (timing), meerzijdig alliiëren, positioneren & engageren en omgaan met tegenstrijdige belangen.
<https://masega.nl/cis/?id=mpg>

Voorbereiding voor de les

Studenten bekijken een of twee van de kennisclips voor de les. De resultaten van de serious game kunnen opgeslagen worden te klikken op CTRL+P en de PDF opslaan (op Macbook: CMD + P).



Leerjaar 3 & 4

In het derde en/of vierde leerjaar kan de inzet van de onderwijsmaterialen verder uitgebreid worden. De studenten kunnen voorafgaand aan de lessen binnen een vak of minor de werkkaart en twee kennisclips doornemen om een kennisbasis te creëren. Daarna spelen de studenten, ook voorafgaande aan de les, individueel level A en B van de Serious Game. Studenten moeten screenshots maken van de output die ze krijgen, zodat ze dit tijdens de les kunnen nabespreken in groepjes van 4 studenten.

Thema's

Ter verdieping kan ook ingezoomd worden op één of meerdere thema's, zoals:

- De alliantie met het gezin, meervoudig alliëren
- Gezamenlijk opstellen van een plan van aanpak, inclusief prioritering
- Samenwerking met ketenpartners en regievoering
- In kaart brengen van, omgaan met en bespreekbaar maken van zorgen over veiligheid (link leggen met de meldcode)
- Reflecteren op een casus a.d.h.v. het driewereldenmodel
- Ethische dilemma's

De vragen die vervolgens besproken worden kunnen daar nog meer specifiek op worden afgestemd.

Algemene vragen die ingezet kunnen worden zijn:

- Bijvoorbeeld welk type gezin (zoals beschreven in de werkkaart) zie je terug in de game?
- Wat is er gebeurd? (korte reflectie op de casus)
- Wat viel me op?
- Welke conclusie trok ik daaruit over hoe te handelen en welke keuzes te maken?
- Deed ik dat ook werkelijk of deed ik iets anders?
- Welk effect had datgene wat ik deed/de keuzes die ik maakte?
- Ben ik tevreden over hoe ik heb gehandeld? Wat had ik anders kunnen doen?
- Wat zou de perfecte route kunnen zijn die je in deze casus bewandeld? (*is er niet*)

Onderwijsmaterialen:

- **Werkkaart** - 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 \(articulate.com\)](#)
- **Kennisclips:**
 - Deel 1 – Gezinnen met meervoudige en complexe problemen
 - Deel 2 - Gezinnen met meervoudige en complexe problemen
 - Deel 3 – Meervoudig alliëren[Samen de handen ineen voor multiprobleem - Wetenschappelijke-, praktijk- en ervaringskennis - gezinnen met meervoudige en complexe problemen | Rise 360 \(articulate.com\)](#)
- **Serious Game:**
 - **Level A:** Kennismaking, positioneren & engageren, meerzijdig alliëren
 - **Level B:** Multidisciplinair en integraal werken, prioriteren (timing), meerzijdig alliëren, positioneren & engageren en omgaan met tegenstrijdige belangen.

- **Level C:** Systeemgesprek, meerzijdig alliëren, positioneren & engageren, omgaan met tegenstrijdige belangen.
<https://masega.nl/cis/?id=mpg>

Vorbereiding voor de les

Studenten bekijken de drie kennisclips en bestuderen de werkkaarten voor de les. De resultaten van de serious game kunnen opgeslagen worden te klikken op CTRL+P en de PDF opslaan (op Macbook: CMD + P).

