

WAAROM

- **Landstede MBO** heeft de ambitie om **digitale innovaties** optimaal te benutten voor het verbeteren en versterken van ons onderwijs (Strategienota Landstede Groep 2024-2027).
- Binnen het Innovatief TrainingsCentrum (ITC) wordt o.a. **simulatieonderwijs** vormgegeven en gestimuleerd op verschillende manieren, waaronder middels de **Immersive Room**.
- De sleutel tot goed simulatie onderwijs is de **docent en/of instructeur**. Het optimaal kunnen benutten van simulatie onderwijs vraagt specifieke kennis, opvattingen en vaardigheden van de docent en/of instructeur.
- **Praktijkvraagstuk:** hoe aansluiting en de benutting van Immersive Room binnen het huidige onderwijsprogramma verder ontwikkelen
- Subsidieregeling MBODigitaal: Onderzoekswerkplaats ICT

ONDERZOEKSVRAAG

Hoe kan de Immersive Room optimaal benut worden bij het opleiden van studenten binnen de Zorg- en Welzijnsopleidingen van Landstede MBO en wat betekent dit voor het handelen en professionalisering van de onderwijsprofessionals?

DOELEN

1. Het verbeteren van de kwaliteit van onderwijs: middels ontwikkelen praktijk Immersive Room
2. Het verbeteren van het handelen van mbo- docenten: middels inzicht en praktijk ontwikkelen over vaardigheden, rol en professionalisering
3. Het bevorderen van het onderzoekend – en innoverend vermogen van docenten: door deelname aan de onderzoekswerkplaats.
4. Het ontwikkelen van praktijkkennis over de professionele ontwikkeling van deelnemers en welke elementen van de onderzoekswerkplaats daaraan bijdragen. (Practoraat Docentprofessionalisering)

ORGANISATIE

Deelnemers

onderzoekswerkplaats Room-for-Care

- 4 docenten (0,1 fte p.p)
- XR specialist (0,1 fte p.p)
- 1 begeleider (0,1 fte p.p)

Klankbordgroep

'cirkelen' vanuit expertise (doel/wens + reflectie)

- Studenten, collega's, ict specialisten, regionale partners

Opdrachtgever en formele **afspraken**

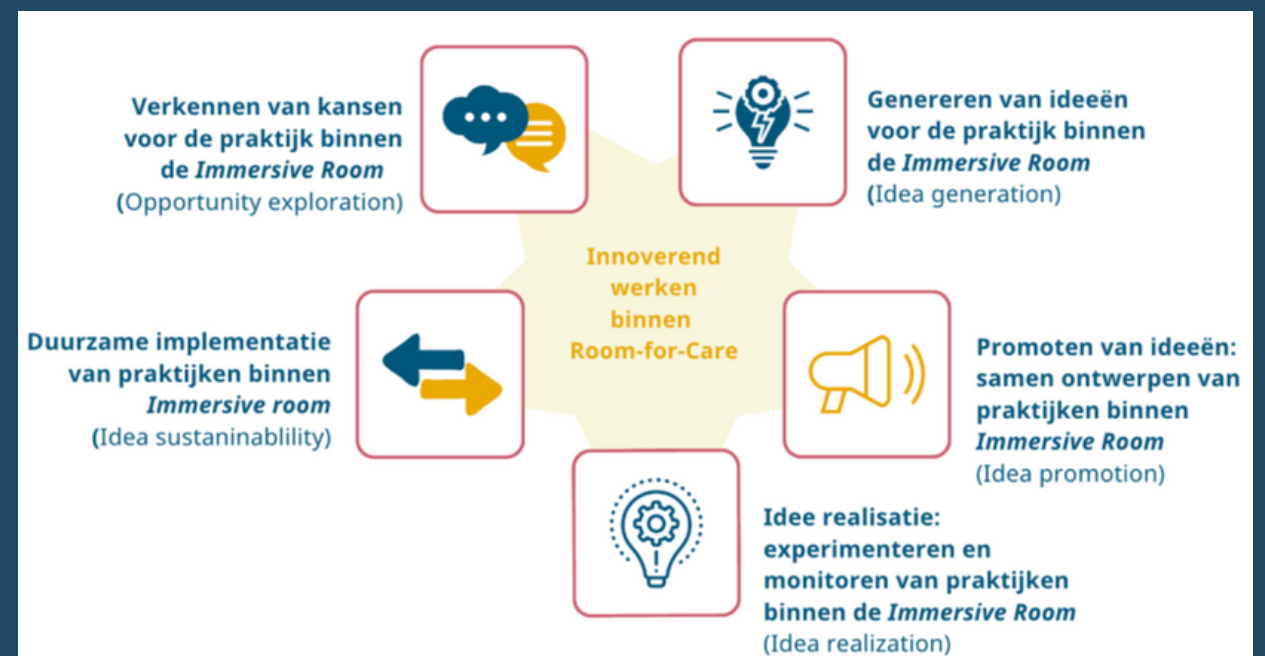
- Opdrachtgever: G. Vinke
- Mede-eigenaar: SLO Zwolle B
- Monitoren door Marian Soepenbergh
- Verantwoording aan MBODigitaal

Bouwstenen

van onze werkwijze

- Context-sensitief
- Samen op pad
- Actief onderzoek doen en leren
- Waarde hechten aan ervaringen
- Werken is leren, leren is werken

METHODIEK



Geïnspireerd op het innovatieproces van Lambriex e.a. (2020)
Verbonden met het gedachtegoed van Work-based-research (Costley, 2010).

We zijn TROTS als...

- Immersive room geïmplementeerd is in het curriculum (> 1 periode per student)
- Er een beproefd, rijk en passend aanbod van content is (> 10 eenheden)
- Docenten / instructeurs expert en/of ambassadeur zijn (>5 per team)
- Alle docenten betrokken zijn op een wijze
- Studenten tevreden zijn over het simulatie-onderwijs

DEELPROJECTEN EN PRODUCTEN

Looptijd

Resultaat

2024-2027

1

Een palet van beproefde, rijke en passende content (zoals ideeën, tools, inspiraties en praktijkvoorbeelden) voor de Immersive Room (zie deelproject 1 en 2).

2025

2

Passende didactische en pedagogische handelingsrepertoire voor docenten en instructeurs voor het benutten van de Immersive Room (zie deelproject 3).

2026

3

Inzicht in de (veranderende) rol en het pedagogisch-didactisch handelen van docent en instructeur bij het benutten van de Immersive Room (zie deelproject 4).

2027

4

Inzicht in wat bijdraagt aan het versterken van het (pedagogisch-didactisch) handelen van docent en/of instructeur binnen Immersive Room (professionalisering, teach-the-teacher programma) (zie deelproject 5).

2024-2027

5

Inzicht in de werkende elementen van de onderzoekswerkplaats en de doorwerking daarvan op de professionele ontwikkeling van deelnemers.

Producten / kennis delen

- In e-TO
- Interactieve vormen: vlogs, online toolkit
- Workshops / sessies
- In e-TO
- Interactieve vormen: vlogs, online toolkit
- Workshops / sessies
- Animaties | filmpjes
- Praktijkartikel
- Workshops / sessies
- Toolbox per praktische tools
- Praktijkartikel
- Teach-the-teacher programma
- Workshops / sessies
- Praktijkartikel (practoraat)
- Workshops / sessies