

# Onderbouwing van het educatief spel Blik op ZIN- visie op leren.

## Introductie

Blik op ZIN is een educatief spel met zes categorieën kaarten: professionele vaardigheden, zingevende werkvormen, eigen zingeving, gespreksontlokkers, quotes & beelden & inspiratiekaarten. Het is ontworpen voor twee doelgroepen: studenten social work en professionals in het sociaal domein. Het heeft tot doel de drempel om zingevingsgericht aan het werk te gaan te verlagen, door concrete inspiratie aan te dragen voor werkvormen, door de reflectie te prikkelen en door uit te dagen om te experimenteren en vaardigheden te oefenen. Niet alleen gaan deelnemers aan de slag met concrete oefeningen, het spel wijst hen ook de weg naar bestaande trainingen en leermiddelen voor wie meer wil leren. De sociaal werker heeft veel op zijn bord liggen en we hebben gezocht naar een laagdrempelige manier van leren die sociaal werkers de weg wijst naar wat er allemaal al te leren is op het gebied van zingeving.

Met behulp van de opdrachten werken deelnemers aan het spel zowel in lijn met de Beroepscode voor professionals in het sociaal werk als aan de centrale competentie voor het hbo niveau uit het opleidingskader Zingeving die in opdracht van het Ministerie van Volksgezondheid, Welzijn en Sport geformuleerd zijn voor de opleidingen in sociaal domein, zorg en geneeskunde opleidingskaders ontwikkeld voor de zingevingscompetentie die mag worden verwacht van een beginnend beroepsbeoefenaar op mbo-, hbo- en wo-niveau. Op hbo niveau 6 luidt deze competentie als volgt:

*De student is in staat om te reflecteren op de eigen zingeving en ontwikkelt van daaruit een onderzoekende houding naar de zingeving van de ander. De student is in staat om levensvragen te signaleren, te bespreken en zelf passende begeleiding gericht op zingeving te initiëren, en consulteert indien nodig een specialist zoals de geestelijk verzorger.*

De onderliggende visie op leren waarop dit spel gebaseerd is, is het gebruik van activerende werkvormen en ervaringsgericht leren. Het spel ondersteunt dit door deelnemers actief te betrekken bij het reflecteren op hun eigen ervaringen, ideeën, en professionele vaardigheden. Door in groepen of duo's te werken aan de vragen en thema's van de kaarten, leren deelnemers niet alleen van hun eigen reflecties, maar ook van die van anderen. De uitwisseling van ervaringen, reflecties en inzichten zorgt ervoor dat zij hun eigen leerproces verrijken en verdiepen.

## Spelonderdelen en hun educatieve rol

- **Professionele vaardigheden:** Deze categorie helpt deelnemers om voor zingevingsgericht werken belangrijke vaardigheden te (h)erkennen en verder te ontwikkelen. De kaartjes dagen uit tot oefenen en experimenteren in concrete situaties en om deze ervaringen vervolgens te bespreken met collega's. Uitgangspunt hierbij is dat het niet gaat om vaardigheden die nieuw zijn voor de sociaal werker, maar om het leren inzetten van vaardigheden die de sociaal werker al bezit, in situaties waarin zingeving om aandacht vraagt. Dit stimuleert een actieve vorm van leren waarin bestaande vaardigheden worden gekoppeld aan nieuwe inzichten over zingeving. Ieder kaartje wijst de weg naar te raadplegen literatuur of andere bronnen waarin

deelnemers onderbouwing of inspiratie vinden over houdingsaspecten en vaardigheden waarmee zij willen oefenen.

- **Zingevende werkvormen:** Aandacht voor zingeving hoeft niet alleen maar talig te zijn en via gesprek te verlopen. Er zijn ook werkvormen die de verbeelding aanspreken om mensen weer in contact te brengen met wat hen zin geeft. De deelnemers krijgen daarom inspiratie aangereikt voor creatieve werkvormen die de aandacht voor zingeving bevorderen. Ieder kaartje bevat een werkvorm die cliënten uitdaagt om hun eigen bronnen voor zingeving te verkennen of aan te boren. De kaartjes nodigen deelnemers uit om ook hun eigen creativiteit aan te boren om werkvormen te bedenken.
- **Eigen zingeving:** Deze kaarten moedigen reflectie aan op de persoonlijke zingeving van de deelnemers. De achterliggende gedachte is dat aandacht voor de eigen zingeving zorgt dat je antenne voor zingeving bij de ander beter afgestemd raakt. Deelnemers worden uitgenodigd om stil te staan bij hun eigen waarden en overtuigingen, waardoor er ruimte ontstaat voor persoonlijke groei en bewustwording. De reflectie op de betekenis daarvan voor het professioneel handelen wordt gestimuleerd. Bovendien verbindt het de deelnemers met hun eigen motivatie voor hun werk.
- **Gespreksontlokkers:** Deze categorie biedt handvatten om gesprekken over zingevingsthema's te beginnen. Ze bieden de mogelijkheid om een zingevend gesprek te openen. Door deze ontlokkers te gebruiken wordt de deelnemer zich al doende bewust van de centrale thema's bij zingeving en flexibeler in het aanpakken van deze onderwerpen.
- **Quotes & Beelden:** De visuele beelden zijn een inspiratie voor het aanboren van de verbeelding van zowel de deelnemer als de cliënt waarmee hij werkt. De quotes zetten aan tot denken over zingeving en nodigen uit om de eigen visie te vormen. Beide vormen een springplank voor dialoog en/of reflectie en stimuleren deelnemers om na te denken over nieuwe perspectieven en ideeën. Ze helpen bij het narratief uitdagen van het verhaal van de ander.
- **Inspiratiekaarten:** Deze kaarten bieden ruimte voor spontane ideeën en creativiteit, en moedigen aan tot het verkennen van nieuwe mogelijkheden. Dit bevordert een dynamisch leerproces waarin deelnemers nieuwe manieren van denken en werken ontdekken.

### **Spelelementen en motivatie**

Het gebruik van spelelementen, zoals de kleurendobbelsteen en de verschillende kleurcategorieën, speelt een cruciale rol in het verhogen van de betrokkenheid en motivatie van de deelnemers. Het spelelement zorgt voor een lichte en interactieve sfeer waarin deelnemers zich vrij voelen om te experimenteren met hun gedachten en ideeën. Dit past bij de principes van **game-based learning** (Nicholson, 2015), waar speelse interactie en leermotivatie hand in hand gaan.

Het willekeurige element van de kleurendobbelsteen maakt dat het leerproces dynamisch en onvoorspelbaar blijft, wat de nieuwsgierigheid van de deelnemers aanwakkert. Dit vergroot hun intrinsieke motivatie om actief deel te nemen aan het spel en hun leerervaring te verdiepen. Bovendien creëert het spel een gevoel van laagdrempeligheid en speelsheid, waardoor deelnemers minder terughoudend zijn om nieuwe dingen uit te proberen of om ervaringen te delen.



## **Concluderend**

Het educatieve spel met zes categorieën kaarten is een hulpmiddel voor leren en reflectie binnen professionele en zingevende contexten. Het ontwerp van het spel is zodanig dat deelnemers actief en gezamenlijk betekenis geven aan hun ervaringen. Hierdoor ontstaat een leeromgeving waarin laagdrempelig, speels én betekenisvol leren centraal staat.

## **Geraadpleegde literatuur**

Damsma Bakker, A., Klop, H., & Rooij, H. van (2023). *Opleidingskader Zingeving. Structurele implementatie van zingeving in opleidingscurricula*. Hogeschool VIAA. <https://www.viaa.nl/content/uploads/Opleidingskader-DPH-web.pdf>, geraadpleegd op 24-10-2024

Nicholson, S. (2015). A RECIPE for Meaningful Gamification. In: Reiners, T., Wood, L. (eds) *Gamification in Education and Business*. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-10208-5\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-10208-5_1)