

Festival Leren van Toetsen

2 juni 2023

Ipsatief Toetsen

de oplossing voor inclusief toetsen?



In deze sessie:

- **Even voorstellen**
- **Achtergrond & aanleiding**
- **Ipsatief Toetsen: hoe doe je dat?**
- **Q&A**



Wie zijn wij?





Professionaliseren

"Een ontwerper heeft reflectief, innoverend en lerend vermogen."

Je reflecteert tijdens het ontwerpproces voortdurend kritisch en zelfstandig op je leerproces en eigen ontwikkeling als ontwerper: je geeft sterke en (toekomstige) leer- en ontwikkelpunten aan, en probeert deze uit door wijziging van gedrag, standpunten of aanpak.

Je kerntaken hierbij zijn:

- Benodigde kennis en vaardigheden bepalen
- Reflecteren
- Leren zelfsturend te leren



Onderzoeken

"Een ontwerper heeft onderzoekend, analytisch en conceptueel vermogen."

Je hanteert weloverwogen diverse en actuele bronnen, ontwerpmethoden en -technieken om tot betrouwbare en relevante kennis en inzichten te komen en trekt hieruit conclusies voor het ontwerp(-proces).

Je kerntaken hierbij zijn:

- Bronnen gebruiken (deskresearch)
- Zelf onderzoek doen
- Onderzoekresultaten evalueren (en valoriseren)



Empathie

"Een ontwerper heeft empathisch vermogen en omgevingsgerichtheid."

Je leeft je in in de gevoelens, gedachten, gang, waarden, behoeften, drijfveren en ambities van gebruikers en andere belanghebbenden, en betreft deze actief in het ontwerpproces.

Je kerntaken hierbij zijn:

- Inleven in gebruikers en andere belanghebbenden, de context en de context van gebruik.
- Gebruikers en andere belanghebbenden, de context en de context van gebruik als uitgangspunt nemen voor ontwerpbeslissingen.



Ideevormen

"De ontwerper heeft creërend/inventief en synthetiserend vermogen."

Je ontwikkelt op basis van inzichten en conclusies en gebruikmakend van creatieve methoden en technieken een veelheid aan originele ideeën en diverse, weloverwogen concepten die waarde creëren voor gebruikers, opdrachtgever(s) en andere belanghebbenden.

Je kerntaken hierbij zijn:

- Ideeën genereren (divergeren)
- Ideeën selecteren (convergeren)
- Synthetiseren tot concept



Samenwerken

"Een ontwerper heeft vermogen tot communiceren, samenwerken en doorzetten."

Je overbrugt disciplines, culturen en nationaliteiten in diverse samenwerkingsverbanden; je wisselt op een authentieke wijze ideeën en informatie uit en weet anderen te inspireren, enthousiasmeren en overtuigen.

Je kerntaken hierbij zijn:

- Anderen informeren, inspireren, enthousiasmeren en overtuigen
- Samenwerken bevorderen



Verbeelden en uitwerken

"Een ontwerper heeft beeldend en concreterend vermogen."

Je geeft vorm aan inzichten, ideeën, concepten en dergelijke, en werkt deze uit tot betekenisvolle, overtuigende en coherente beelden, schema's en prototypes.

Je kerntaken hierbij zijn:

- Structureren
- Visueel uitwerken
- Prototypend concreterisen



Inrichten ontwerpproces

"Een ontwerper heeft organiserend vermogen."

Je beargumenteert de keuzen voor het inrichten van het ontwerpproces en de gehanteerde methoden en technieken, rekening houdend met de context, de gebruiker, belanghebbenden en de ontwerpogave (-doelstelling); je overziet de gevolgen van de ontwerpbeslissingen (helicopterview) ten aanzien van het ontwerpproces en verbindt hieraan conclusies.

Je kerntaken hierbij zijn:

- Ontwerppogave formuleren
- Inrichten ontwerpproces



Evalueren van ontwerpresultaten

"Een ontwerper heeft evaluerend en oordelend vermogen."

Je evalueert systematisch concepten, prototypen en andere ontwerpresultaten meerdere malen tijdens het ontwerpproces en de conclusies vormen de basis en het argument voor aanpassingen en aanbevelingen.

Je kerntaken hierbij zijn:

- Testen
- Oordeel vormen



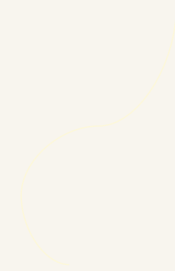
Hoe doen we dat?



Hoe ziet een kwartaal er uit?



Context experiment



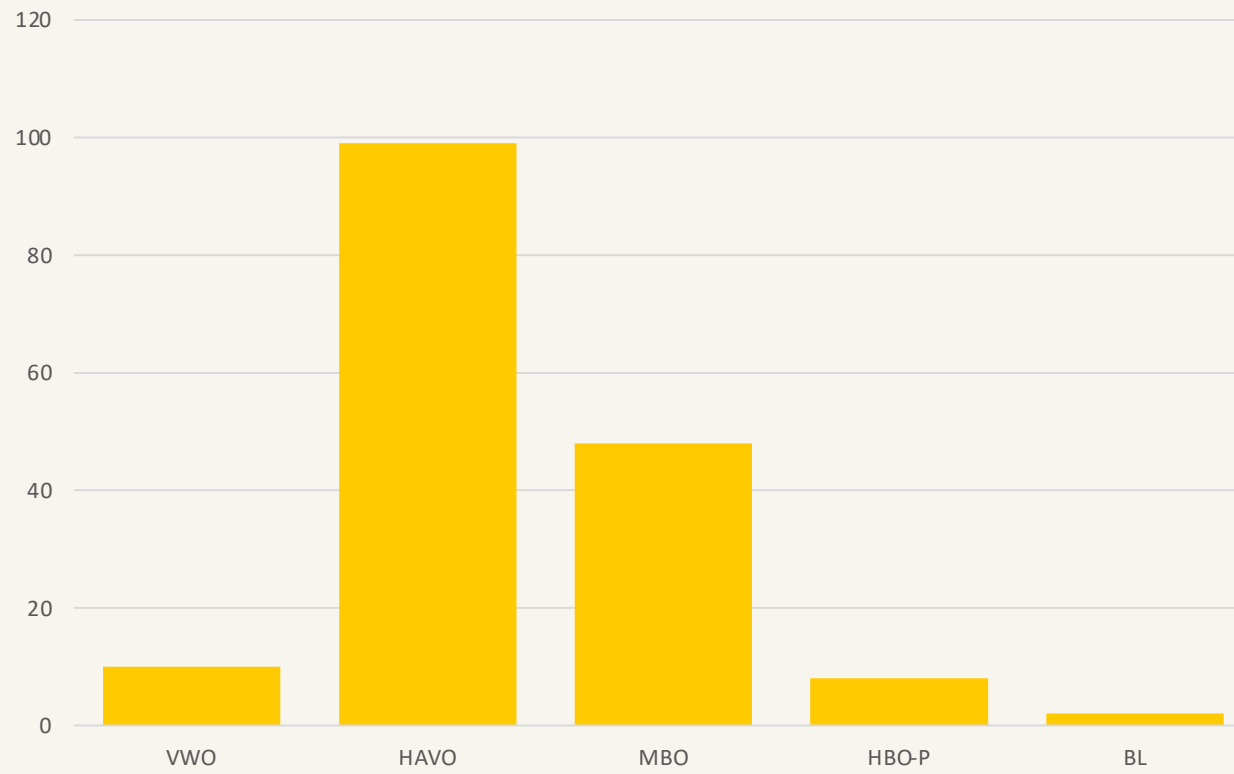
DESIGN SKILLS

Ipsatief toetsen

Waarom inclusief toetsen?



Achtergrond: studentpopulatie



Waarom inclusief toetsen?

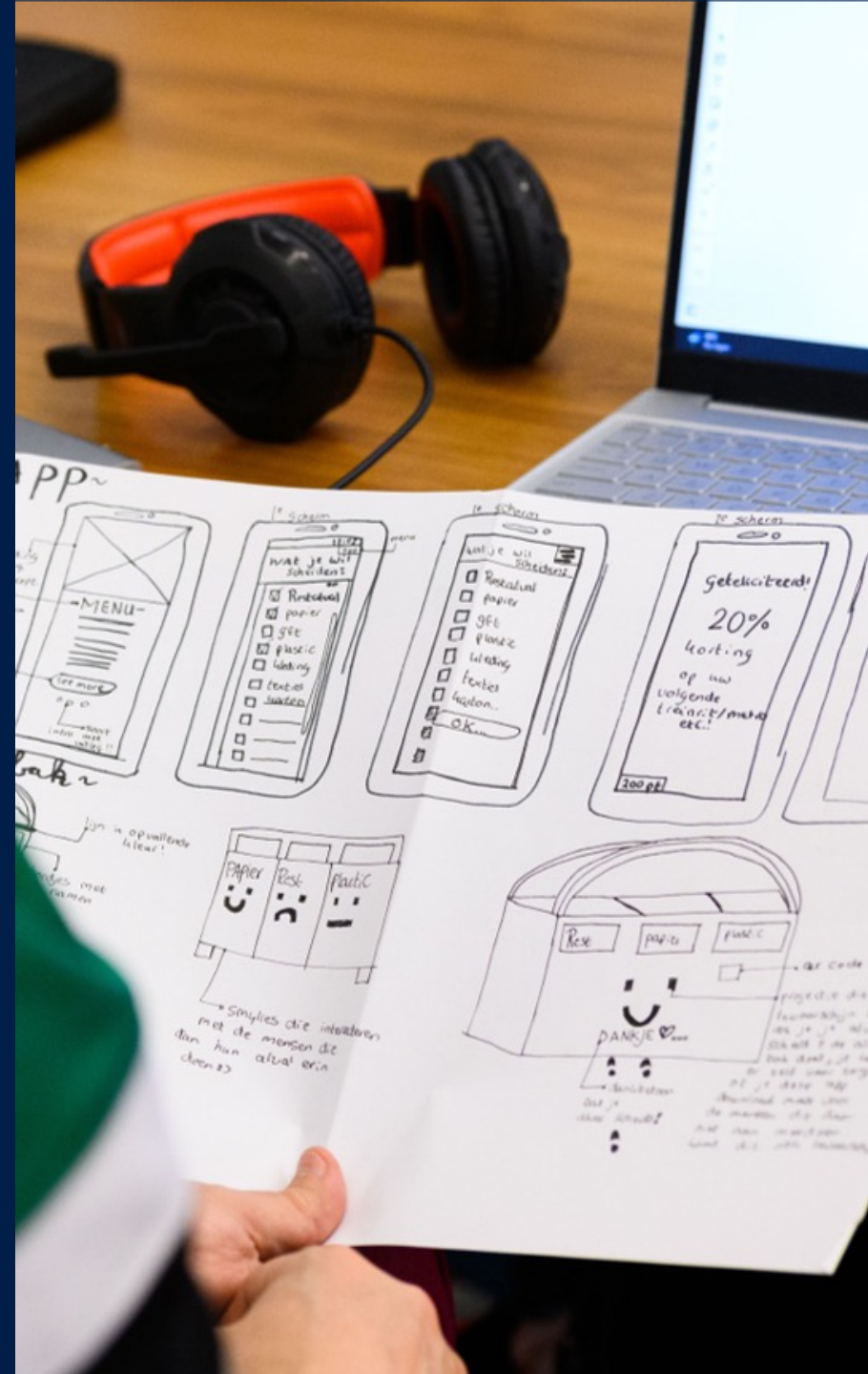
- **Achtergrond** van studenten is erg divers; verschillen in vaardigheden groot
- **Studenten** durven niet (of zijn juist te nauwkeurig)
- **Essentie** is aanleren van een bepaalde houding/gedrag: just do it!

Inclusief toetsen: onze definitie

Een manier van toetsing die in lijn is met de **leerdoelen**, die recht doet aan de **verschillen** tussen studenten en die (blijvende) ontwikkeling van studenten **stimuleert**.

Ipsatief toetsen

Wat is ipsatief toetsen?



Een manier van toetsen waarbij de **individuele ontwikkeling** van de student over tijd centraal staat. De prestaties van de student worden daartoe uitsluitend vergeleken met **eerdere resultaten van die student zélf.**

Ipsatief toetsen vs normgericht of criteriumgericht toetsen

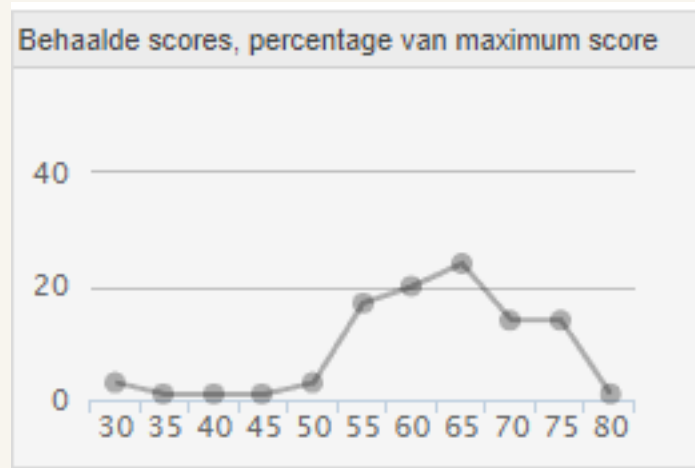
Ipsatief

Prestatie wordt vergeleken met eerdere prestaties



Normatief

Prestatie wordt vergeleken met (groeps)norm



Criterium

Prestatie wordt vergeleken met een vastgestelde standaard

Waardering	onvoldoende	voldoende	goed
Criteria			
Layout	Layout voldoet niet aan de gestelde eisen (lettertype, lettergrootte, inhoudsopgave, etc.)	Layout voldoet aan de minimale eisen	Layout voldoet aan de minimale eisen en is creatief vormgegeven. Vormgeving draagt bij aan de kwaliteit van het werkstuk.
Onderbouwing	Bevindingen zijn niet of onvoldoende onderbouwd. Punt van het verhaal ontbreekt.	Bevindingen zijn grotendeels voldoende onderbouwd.	Bevindingen zijn allemaal volledig en duidelijk onderbouwd. Getrokken conclusies zijn logisch.
Inhoud	Onderwerp van het werkstuk voldoet niet aan de gestelde eisen.	Onderwerp van het werkstuk voldoet aan de minimale eisen.	Onderwerp van het werkstuk voldoet aan de minimale eisen en is origineel. Onderwerp draagt bij aan de kwaliteit van het werkstuk.

Ipsatief toetsen

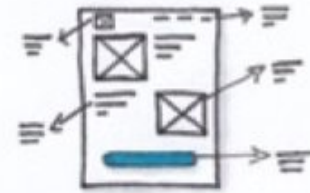
Hoe doe je het?

UX Knowledge Base Sketch #52

SKETCHING

FOR UX DESIGNERS

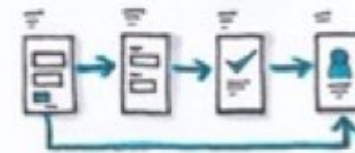
TOOL: JUST GRAB THE NEAREST PEN & PAPER!



2 WIREFRAMING
DON'T FORGET:
ANNOTATIONS ARE GREAT!



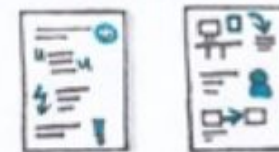
3 PAPER PROTOTYPING -
VALIDATING IDEAS,
TESTING OUT CONCEPTS



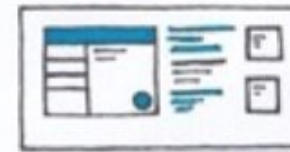
6 USER FLOWS
SITEMAPS
INFORMATION ARCHITECTURE



7 MAPPING: EMPATHY MAP,
JOURNEY MAP,
PRODUCT ROADMAP ETC



10 APPLYING ICONS, VISUALS
IN UX RESEARCH NOTES
(E.G. USER INTERVIEW/
CONTEXTUAL INQUIRY)



11 DOCUMENTATION,
PRESENTATION
TO CLARIFY &
TO MAKE IT MORE ENGA

Stap 1: Voortgang operationaliseren en meetbaar maken

Hoe meten we de individuele ontwikkeling?

Individuele voortgang meetbaar maken, vraagt (meestal) om een aangepaste toets en aangepaste beoordelingscriteria waarin wordt afgestapt van (veelal) een criteriumgerichte beoordeling.

Voorbeeld: Voortgang 'meetbaar' maken

Beoordelingsformulier Design Skills 3 (CMD-DS02-3)

Leerjaar 1 | 2022-2023

Student:

Docent:

Studentnummer:

Datum:

	Beoordeling
1. De ontwerper stelt zich nieuwgierig op en daagt zichzelf uit door verschillende technieken uit te proberen en verschillende variaties uit te werken.	Voldaan
2. De ontwerper stelt zich open op en neemt de feedback van studenten en docenten mee in de ontwikkeling van zijn/haar/hen vaardigheden.	Voldaan
3. De ontwerper is in staat om zijn/haar/hen vaardigheden naar een hoger niveau te tillen.	Voldaan
4. De ontwerper is in staat om de ontwikkeling op zijn/haar/hen vaardigheden te onderbouwen aan de hand van vastgestelde kwaliteitscriteria.	Voldaan

Eindoordeel ¹

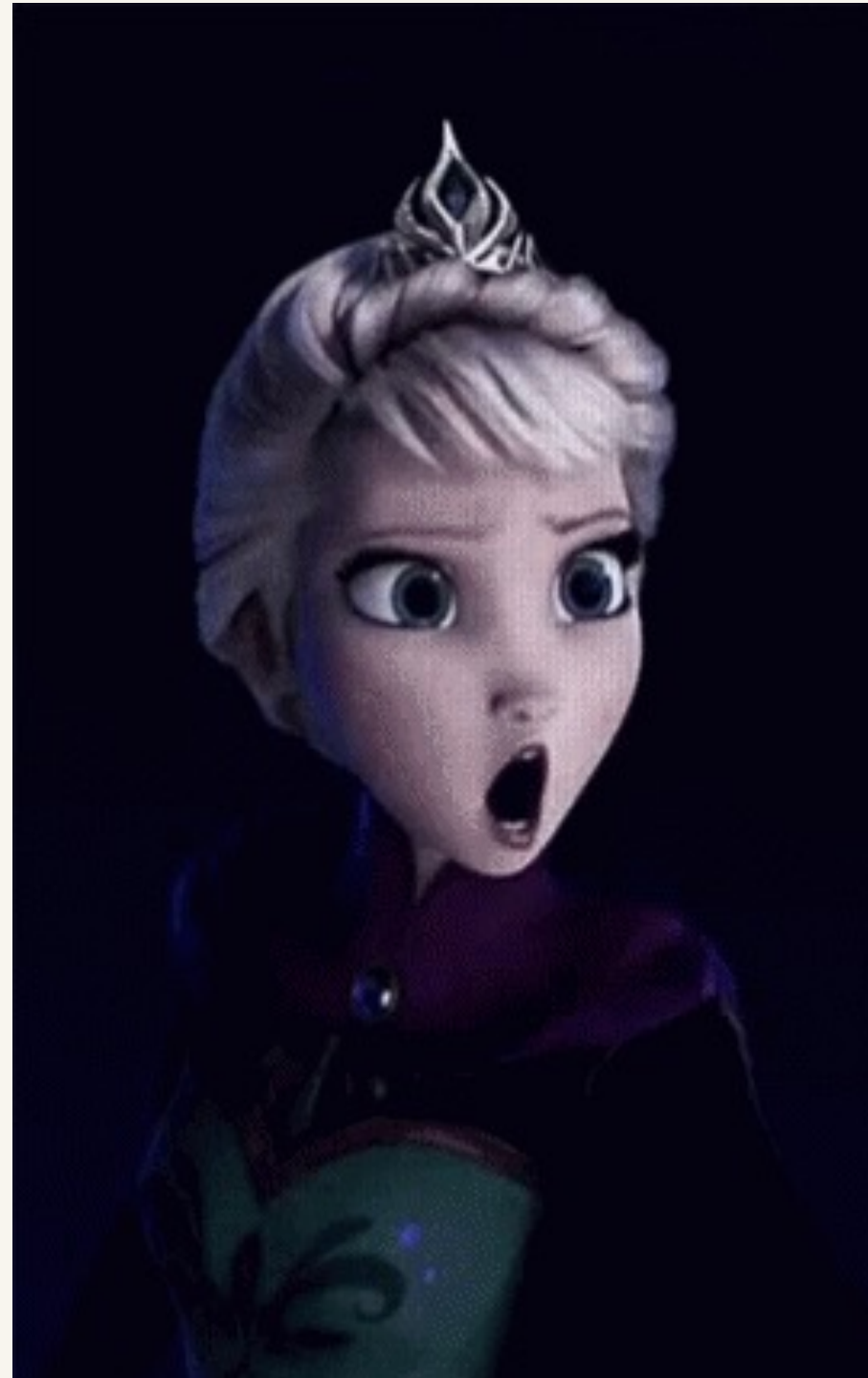
Voldaan

Stap 1: Voortgang operationaliseren en meetbaar maken

Hoe meten we de individuele ontwikkeling?

Individuele voortgang meetbaar maken, vraagt (meestal) om een aangepaste toets en aangepaste beoordelingscriteria waarin wordt afgestapt van (veelal) een criteriumgerichte beoordeling.

- **Let it go... Let it goooo!**



Stap 2: Heldere doelen stellen

Wat ga ik leren en waarom?

Doelen stellen (en deze behalen) geeft richting, verhoogt de motivatie en stimuleert de 'growth mindset' bij studenten.

Voorbeeld: Je kan beeld betekenis geven

- Je kan beeld koppelen aan een waarde (kwaliteit)
- Hierbij let je niet alleen op *wat* het beeld weergeeft, maar ook *hoe* dit in beeld is gebracht.
- Denk daarbij aan: compositie, standpunt, uitsnede, focus op details, kleur, perspectief etc.
- Het onderzoeken van de betekenis van beelden en tekens is het vakgebied van de *semiotiek*

Betekenis
van beeld is
afhankelijk
van de
context

Stap 2: Heldere doelen stellen

Wat ga ik leren en waarom?

Doelen stellen (en deze behalen) geeft richting, verhoogt de motivatie en stimuleert de 'growth mindset' bij studenten.

- Formuleer passende taken: Zet studenten aan het werk!
- 'Break it down'
- Evalueer het werk: kijk mee en geef feedback gerelateerd aan de doelen en guidelines



Stap 3: Guidelines formuleren

Hoe kan de student deze vaardigheden ontwikkelen?

Guidelines (of kwaliteitscriteria) beschrijven hoe studenten de doelen kunnen bereiken (en waar evt. 'producten' aan moeten voldoen).

Voorbeeld: kwaliteitscriteria bij “je kan beeld betekenis geven”

Metaforen

- De student gebruikt metaforen/symbolen die herkenbaar zijn

Plaatsing

- De student gebruikt een grid om elementen in een ontwerp te positioneren
- De student let op witruimte en zet dit doelgericht in (ordening, leesbaarheid, samenhang)

Visuele effecten

- Visuele elementen ondersteunen de boodschap

Opmaak

- De student weet hiërarchie in te zetten om de aandacht van de kijker te richten
- De student creëert visuele samenhang

Uitwerking

- De student weet hulpmiddelen zoals software effectief te benutten

Stap 3: Guidelines formuleren

Hoe kan de student deze vaardigheden ontwikkelen?

Guidelines (of kwaliteitscriteria) beschrijven hoe studenten de doelen kunnen bereiken (en waar evt. 'producten' aan moeten voldoen).

- Kwaliteitscriteria opstellen
- Maar: let op! kwaliteitscriteria zijn géén beoordelingscriteria!



Stap 4: Investeer in het ontwikkelen van kwaliteitsbesef

Belang van kwaliteitsbesef

Met kwaliteitsbesef wordt bedoeld dat studenten zelf ook een goed beeld hebben van de kwaliteitscriteria en wat daarin verschillende niveaus zijn.

Waarom kwaliteitsbesef?

- Leren wordt doelgerichter
- Student kan zichzelf beter evalueren
- Student kan effectief met feedback aan de slag
- Student kan doelgerichter feedback vragen
- Draagt bij aan (zelf)vertrouwen en het vermogen om feedback te geven

Stap 4: Investeer in het ontwikkelen van kwaliteitsbesef

Belang van kwaliteitsbesef

Met kwaliteitsbesef wordt bedoeld dat studenten zelf ook een goed beeld hebben van de kwaliteitscriteria en wat daarin verschillende niveaus zijn.

- Doe het voor (en leg uit wat je doet)
- Maak ze door (kleine) oefeningen bekend met (en gewend aan) de kwaliteitscriteria
- Laat studenten voorbeelden vergelijken
- Faciliteer (peer)feedback: creëer momentum



Voorbeeld: uitwerking student

visuele effecten -

De student zet visuele elementen functioneel in; visuele elementen ondersteunen de boodschap. De student gebruikt visuele elementen die aansluiten bij de identiteit van het merk

Feedbackformulier Design Skills 3 (CMD-D&O-3) Leerjaar 1 | 2022-2023

Feedback voor: ~~Stijn~~ Stijn Aards
Opdracht: Logo

Over welke kwaliteitscriteria wil je feedback ontvangen?

Metaforen, Visuele Effecten en uitwerking

Waar zou je specifieke tips over willen ontvangen?

De wensen van seaseal zijn veiligheid en betrouwbaarheid.
Ik wil graag weten of dat nog komt in mijn logo

Feedback van: Benjamin

Datum:

Feedback en feed forward:

- Mooi logo
- ik zie alleen nog niet de wensen veiligheid en betrouwbaarheid terug, misschien door lichte blauw te gebruiken kan dat wel.

Werk - feedback



Werk - versie 1



Werk - versie 2

Resumerend...

Ipsatief toetsen: hoe doe je het?

- Voortgang operationaliseren en meetbaar maken
- Heldere doelen stellen
- Guidelines/kwaliteitscriteria formuleren
- Investeer in het ontwikkelen van kwaliteitsbesef

Ipsatief toetsen
de oplossing voor inclusief toetsen?

Toetsen we inclusiever?

Hypotheses voorafgaand aan het experiment



Door ipsatief te beoordelen wordt meer recht gedaan aan het individuele niveau van de student



Door ipsatief te beoordelen is de student gemotiveerder om zich te (blijven) ontwikkelen

Ipsatief toetsen

Vragen?

Meer weten?

Ipsatief toetsen

Hughes, G. (2014). *Ipsative assessment: motivation through marking progress*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Huges, G. (2017). *Ipsative assessment and personal learning gain. Exploring international case studies*. London: Palgrave MacMillan.

Kwaliteitsbesef

Peeters, W. (2022). *Kwaliteitsbesef: waarom, wat en hoe?* Gedownload op 20 oktober 2022 van: <https://www.vernieuwenderwijs.nl/kwaliteitsbesef-waarom-wat-en-hoe/>.

Peerfeedback

Van Popta, E., Kral, M., Camp, G., Martens, R. L., & Simons, P. R. J. (2017). Exploring the value of peer feedback in online learning for the provider. *Educational Research Review*, 20, 24–34.

Doelen stellen

Locke, E. A., & Latham, G. P. (2019). The development of goal setting theory: A half century retrospective. *Motivation Science*, 5(2), 93–105.



CMD
Rotterdam

Wil je meer weten over ipsatief toetsen? Over hoe het werkt? En hoe het kan bijdragen aan het bevorderen van een inclusieve leeromgeving? Scan dan deze QR-code en doorloop de interactieve quiz om te kijken of het iets voor jou is!



Thank you!