

Stellingen behorend bij het proefschrift

**SERIOUS GAMES AND BLENDED LEARNING;
effects on performance and motivation in medical education.**

1. Het spelen van serious games met realistische leertaken is vaak sterk motiverend voor cursisten, maar is geen garantie voor het verbeteren van de leerprestaties. Games kunnen het leren ondersteunen, indien de complexiteit van de taken aansluit op het competentieniveau van de cursist (dit proefschrift).
2. De abcdeSIM game is een motiverend en effectief opleidingsinstrument om complexe cognitieve vaardigheden acute zorg bij specialisten in opleiding te trainen. Hierdoor kan het contact-onderwijs starten op een hoger vaardigheidsniveau (dit proefschrift).
3. Hoge natuurgetrouwheid in casuïstiek van de abcdeSIM game stimuleert motivatie en mentale inspanning, maar belemmert desondanks bij onervaren studenten het leren (dit proefschrift).
4. Checklists zijn minder valide voor de beoordeling van cognitieve vaardigheden acute zorg dan meer globale beoordelingsinstrumenten (dit proefschrift).
5. Een 'blended' opleidingsontwerp (een combinatie van online zelfstudie en contact-onderwijs) is even effectief en aantrekkelijk als volledig contactonderwijs en verlaagt, bij post-initieel onderwijs, de opleidingskosten substantieel (dit proefschrift).
6. Online leren is de belangrijkste verandering in het onderwijs sinds de uitvinding van de boekdrukkunst (John Chubb & Terry Moe, 2012).
7. Keuzevrijheid en de mogelijkheid tot zelfsturing verhogen intrinsieke motivatie en geven een gevoel van autonomie (Ryan & Deci, 2000).
8. Het verdwijnen van het verantwoordelijkheidsgevoel is het meest verstrekende gevolg van onderwerping aan autoriteit (Stanley Milgram, 1974).
9. Goed opgeleide vrouwen hebben meer sociaal-economische autonomie. Onderwijs is daarmee een krachtig wapen voor wereldwijde versterking van de positie van vrouwen.
10. Leren en gebrek aan keuzevrijheid gaan niet goed samen, zoals blijkt uit stellingen 7, 8 en 9.
11. Het feit dat studenten veel gebruik maken van digitale en sociale media, en vaak 'digital natives' worden genoemd, maakt hen nog geen slimme gebruikers van online informatie en tools.