

# Handboek: “EUR Ondersteunende Diensten Lightning Quiz” 2024

|                                              |   |
|----------------------------------------------|---|
| Achtergrond .....                            | 1 |
| Praktisch: hoe en wanneer te gebruiken ..... | 1 |
| Quiz overzicht.....                          | 2 |

## Achtergrond

De “EUR Ondersteunende Diensten Lightning Quiz” werd ontworpen en aangeboden als pilot voor de introductieweek op EUC. Het is een samenwerking tussen het Student Wellbeing Programme van de EUR en het Soft-Landing project van IDEA Center. De quiz is een interactieve manier om nieuwe (bachelor)studenten te informeren over de beschikbare ondersteunende diensten op de EUR voor studenten. Er is een hiaat in de kennis van studenten over dergelijke diensten (bron: Student Wellbeing Monitor), terwijl het tijdige gebruik ervan welzijns- en academische problemen op lange termijn kan voorkomen. Bovendien helpt het interactieve element om de nieuwe informatie beter te onthouden.

Deze quiz is niet bedoeld om andere informatievoorziening over de bestaande ondersteuning te vervangen (bijvoorbeeld de video's over Studentenwelzijn); het wordt eerder aangeraden om deze quiz te gebruiken als een extra hulpmiddel.

## Praktisch: hoe en wanneer te gebruiken

### Aanbevolen gebruiksmomenten:

- Tijdens introductiedagen aan het begin van het eerste bachelorstudiejaar (BA1)
- Tijdens (thematische) student buddy- en/of mentorgesprekken
- In november van BA1 (ook wel 'wobble period' genoemd)

**Formaat:** de quiz kan in groepen (aanbevolen) of individueel gespeeld worden. Groepsgewijs spelen kost iets meer tijd om op te zetten, maar het bevordert ook de interactie tussen groepsgenoten. Er zijn twee formaten beschikbaar:

1. **Mentimeter:** deze quiz werd oorspronkelijk ontworpen om via Mentimeter gespeeld te worden, omdat het een competitief element biedt - spelers kunnen na elke vraag zien hoe ze scoren. *Een goede internetverbinding is vereist en de quizhost (of ondersteunend personeel in de kamer) moet een Mentimeter-account hebben of aanmaken.* Opmerking: EUR heeft een Mentimeter-account waarmee medewerkers en studenten toegang hebben. Voor uw eigen Mentimeter-quizversie kunt u contact opnemen met Veronika Norvaisaite van IDEA Center, [veronika.norvaisaite@eur.nl](mailto:veronika.norvaisaite@eur.nl).
2. **Powerpoint:** een eenvoudigere versie die geschikt is voor online en offline gebruik; een goede optie bij instabiel internet of als de host minder tijd heeft om zich vertrouwd te

maken met de Mentimeter-omgeving. Minder interactief en de spelers moeten hun eigen scores bijhouden.

**Inhoud:** De huidige versie van de quiz heeft vragen over 10 centrale ondersteunende diensten op de EUR. Je kunt ze allemaal gebruiken of beslissen welke dia's je verbergt, afhankelijk van je behoeften. Indien gewenst kun je overwegen om je eigen vragen en dia's toe te voegen over de ondersteuning die beschikbaar is in jouw specifieke opleiding of op jouw faculteit.

**Duur:** 15-25 min.

**Presentatoren:** Het is aan te raden om de quiz door een andere student te laten presenteren - zij zijn toegankelijker en kunnen meteen ook hun eigen ervaringen delen. Twee opties:

1. De Living Room-hosts kunnen deze quiz op verzoek presenteren (afhankelijk van beschikbaarheid). Om deze optie te bespreken, kun je contact opnemen met: Amber van den Hout-Bal van Student Wellbeing, [amber.vandenhout@eur.nl](mailto:amber.vandenhout@eur.nl).
2. Je eigen studiegenoten/mentoren vragen om het te doen. De Student Wellbeing Officer van jouw faculteit kan hen misschien helpen om zich vertrouwd te maken met de beschikbare ondersteunende diensten voor studenten.

## Quiz overzicht

**Belangrijk:** Zorg ervoor dat je een testrun doet voordat je de quiz met studenten gaat doen! Dit is vooral belangrijk voor de Mentimeter-versie.

1. Slide #1 – Introductie van de host: wie je bent, waarom je hier bent en wat er gaat gebeuren (1min):  
“Waarom deze quiz? Er zijn veel universiteitsbrede ondersteunende diensten voor studenten beschikbaar, maar het kan moeilijk zijn om te weten wat er allemaal is. Daarom willen we graag een quiz met je doen, zodat je hopelijk een idee krijgt van de verschillende diensten. Waarom een lightning quiz? - Omdat het een snelle is 😊”

2. Leg uit hoe het gaat werken (1-2min):

Als je in groepen speelt: verdeel de studenten afhankelijk van het aantal in groepen van 3-5 leerlingen. Ze moeten een groepsnaam bedenken, overleggen en als groep het juiste antwoord kiezen.

- Als je in Mentimeter speelt: gebruik slide #2. Slechts 1 persoon uit een groep gebruikt een telefoon om de antwoorden in te geven. Optioneel: ze kunnen de telefoon in hun team laten rouleren, zodat steeds een andere persoon de vragen hardop voorleest.
- Als je met de Powerpoint presentatie speelt, kan de groep iemand aanwijzen die het gekozen antwoord doorgeeft als het diens beurt is (door hardop te spreken of door de hand op te steken).

Als je op individuele basis speelt: iedereen stemt voor zichzelf (en gebruikt de eigen smartphone in het geval van Mentimeter).

Of je nu in een groep speelt of individueel, het is belangrijk om het volgende te vermelden voor Mentimeter: “Zowel het juiste antwoord als de antwoordtijd dragen bij aan je score, maar vergeet niet dat het doel van de quiz is om meer te leren over de diensten, *dus zorg ervoor dat je alle antwoordopties leest* :)”

3. Start de quiz: (10-15min total)
  - a. Voor elke vraag staat een uitleg van de dienst. Lees het hardop voor of, idealiter, leg de dienst kort uit in je eigen woorden (15-30sec), en ga dan naar de vraag.
  - b. Bij gebruik van Mentimeter: als alle teams/individuen klaar zijn op de vragendia, klik dan op **ENTER of NEXT** om de vraag en antwoordopties weer te geven - de vraag verschijnt automatisch na het aftellen, druk niet op next! Teams hebben 45 seconden om hun antwoorden in te sturen - als ze allemaal klaar zijn OF als de tijd om is, wordt het juiste antwoord getoond. Je kunt dan op de pijl **VOLGENDE** klikken. Bij gebruik van Powerpoint: de vraag en antwoordopties worden samen weergegeven. De presentator kan beslissen of er een tijdslimiet is voor de spelers om het antwoord te selecteren en de timer instellen met de stopwatch van een smartphone.
  - c. *Let op: sommige vragen hebben meerdere goede antwoorden en sommige slechts één. Dus nogmaals, het is belangrijk dat teams/spelers actief nadenken over de verschillende antwoordopties in plaats van zo snel mogelijk te stemmen.*
  - d. Na elke vraag volgt een uitleg van het (de) juiste antwoord(en). Lees het hardop voor of leg het uit in je eigen woorden (15-30sec). Als je Mentimeter gebruikt, wordt deze dia gevolgd door een leaderscore-dia die laat zien hoe de spelers scoren. De enige uitzondering is de bonusvraag over de locatie van de Living Room: je hoeft niet op ENTER te drukken en er volgt geen leaderscore-dia of uitleg.
4. Bedank de studenten aan het einde voor hun deelname, leg uit dat ze de getoonde QR-code kunnen scannen of er een schermafdruck van kunnen maken om naar de pagina met ondersteunende diensten voor studenten te gaan met meer informatie, en vraag of dit hen heeft geholpen om een beter idee te krijgen van wat er beschikbaar is + of ze misschien nog vragen hebben (1min).
5. Als je Mentimeter gebruikt, zorg er dan voor dat je de resultaten van de test reset aan het einde van de workshop: klik op “Manage results” -> “Reset results for the entire presentation”.