

Bijlage serious game: een vergelijking voor professionals:

Een overzicht van organisatie ontwikkel instrumenten en hun effecten:

Naam	Omschrijving	Effecten	Criteria
<i>Organisatie opstelling</i>	Een organisatie opstelling geeft inzicht in de verhoudingen tussen mensen, bv in een organisatie. Bij goede sessies voelt het individu wat zijn/haar plaats is in de organisatie, vanuit het verleden tot het heden. Het zegt niets over gedrag voor de toekomst; het maakt bewust: welke ruimte ervaar ik voor veranderingen? Het is daarnaast een methode die door iemand alleen wordt gebruikt in een setting met onbekende 'lotgenoten'.	Een organisatie opstelling maakt een individu bewust (awareness) van de situatie zoals hij/zij deze nu voelt. Het veroorzaakt in zichzelf geen leereffect, maar kan wel een aanzet tot leren geven.	<ul style="list-style-type: none"> • Bewustwording • Individu • Multidisciplinair • Veilig, maar kan emotioneel zijn
<i>Casus bespreken</i>	Bij een casus kijken wij met diverse deskundigen (en betrokkenen) terug op een situatie die zich heeft voorgedaan. Het is een vorm van evalueren op meta-niveau.	Individen in een groep vergroten hun kennis door terug te kijken en na te denken over gemaakte keuzes en mogelijke alternatieven.	<ul style="list-style-type: none"> • Bewustwording en cognitief leren • Groep • Multidisciplinair • Kan veilig zijn
<i>Rollenspel met acteurs</i>	Bij een rollenspel wordt een situatie in scene gezet waarbij als tegenspelers meestal acteurs ingezet worden. De situatie die gespeeld moet worden, wordt van tevoren zorgvuldig afgestemd met de opdrachtgever.	Een individu kan specifieke vaardigheden (voor bepaalde omstandigheden) trainen.	<ul style="list-style-type: none"> • Gedrag oefenen • Individu • Monodisciplinair • Best eng, waardoor soms onveilig
<i>Assesment</i>	Een assesment is een uitwerking van het rollenspel. Het doel van een assesment is om het vaardigheidsniveau van een deelnemer vast te stellen. De deelnemer wordt beoordeeld en voelt zich daar meestal gespannen over.	Een assesment stelt het (begin)niveau van een individu vast. Het heeft in zichzelf geen leereffect, vanwege het gevoel getest te worden. Het kan wel een uitgangspunt tot leren zijn.	<ul style="list-style-type: none"> • testen • Individu • Monodisciplinair • Onveilige omgeving

Serious game

Een serious game is een game (spel) die ingezet wordt om een leerdoel te bereiken. De situatie die gebruikt wordt, vindt in de nabije toekomst plaats en wordt uitgevoerd samen met de collega's. Het individu (in een groep) kan op deze manier het effect van zijn/haar handelen ervaren. De game wordt een paar keer stilgelegd om te reflecteren op gemaakte keuzes.

Individen kunnen in een groep nieuw gedrag in een veilige omgeving oefenen. De spelvorm nodigt uit tot actief meedoen en de reflectiemomenten maken het geleerde expliciet.

- mogelijk bij 'dure' context
- Gedrag oefenen
- Groep
- Multidisciplinair
- Veilige omgeving

Management game

Een management game is een serious game met een wedstrijd element. Spelers moeten aan de hand van scenario's de beste beslissingen nemen en worden hiervoor beloond. Er is een goed – beter normering. Vaak worden ze uitgevoerd met computer ondersteuning.

Mensen kunnen leren vanwege de korte feedbackloop. Sommige games heeft men na één keer spelen 'door'.

- Voor leken en voor experts
- Kennis en ervaring laten zien
- Groep
- Multidisciplinair
- Competitieve omgeving

Virtual serious games

Serious games kunnen als een soort rollenspelen gespeeld worden, maar ook virtueel zijn. Deze vorm van serious games wordt voornamelijk ingezet om situaties te oefenen die niet vaak voorkomen, erg duur zijn om in scene te zetten of gevaarlijk zijn (denk aan training militairen). Ze worden dan ook af en toe onderbroken voor reflectie onder leiding van een deskundige.

Deze games onderscheiden zich van de computer spellen van kinderen, zoals Sims, Zoo Tycoon, Runescape.

Zie bij Serious Games.

Het woord veilige leeromgeving betreft hier niet alleen het aspect dat je fouten mag maken zonder dat anderen je daar op afrekenen, maar ook de letterlijke veiligheid: je kunt nieuw gedrag uitproberen zonder dat dit fysiek gevaar oplevert.

- Dure/gevaarlijke context
- Gedrag oefenen
- Groep
- Multidisciplinair
- Veilige omgeving

