

AKC start project 'Serious gaming'

Ontsluiting van kennis voor arbeidsdeskundigen

AKC gaat verkennen of Serious gaming ingezet kan worden als ontsluiting van kennis voor arbeidsdeskundigen. De fysiotherapeuten ontwikkelden het spel Fysio-nair. Fysio-nair, is een laagdrempelige manier om vakinhoudelijke kennis op te doen. Fysio-nair biedt, naast het solo spel, spelers ook de mogelijkheid om elkaar uit te nodigen voor een wedstrijd of om met elkaar te chatten. De game is online beschikbaar. Lijkt zo iets jou leuk meld je dan aan voor de werkgroep 'Serious gaming'

Serious gaming' en ontsluiting van kennis voor arbeidsdeskundigen

'Serious games' (computerspelletjes waar je iets van leert) zijn al jaren bezig aan een stevige opmars en wij gaan samen met BizzXL kijken of die opmars ook waarde kan hebben voor de arbeidsdeskundigen.

Als werktitel gebruiken wij "ADgame" Het idee is dat arbeidsdeskundigen zichzelf door middel van vragen wilt "uitdagen" om te kijken waar de leden qua kennis staan. Het bedenken van een pakkende spelmethode, naam en slogan, zal onderdeel van het project zijn.

Leren gebeurt op dit moment op diverse conventionele manieren. De ADgame draagt op een andere wijze bij aan het verzamelen van kennis Deze methode kenmerkt zich doordat het in kleine blokken van 5 minuten tijdens een pauze of tijdens woon-werkverkeer kan worden gebruikt.

Belangrijke aspecten in de ADgame:

- toegankelijk, makkelijk in te passen in dagelijkse werkzaamheden, luchtig en leuk
- uitdagend, appelleert aan competitie dan wel status accelerator.
- draagt bij aan accreditatie.
- verwijst naar bestaande evidence en kennisbronnen (Kennisdossiers/AKC-Cahiers/Leidraden).

Fysio-nair: fysiotherapeuten game

De fysiotherapeuten zetten Serious gaming in als onderdeel van het ontsluiten van wetenschappelijke documenten voor fysiotherapeuten. Implementatie van gebruik van richtlijnen vraagt, zo blijkt uit onderzoek, vaak een jaar of tien. Dat proces wilden de fysiotherapeuten graag versnellen en waren op zoek naar nieuwe vormen van kennisoverdracht. De vragen in de game kunnen vanuit een beheer interface door de eigen organisatie eenvoudig aangepast of vernieuwd worden. Online worden de top 20 score getoond.

Hoe ging de KNGF te werk

De fysiotherapeuten zijn gestart met het inrichten van het spel op de kennis overdracht uit de nieuwe richtlijn Lage Rugpijn. Fysio-nair is dus geïntroduceerd als een interactief spel waarmee de speler, door vragen over de richtlijn Lage Rugpijn te beantwoorden, meer te weten komt over deze herziene richtlijn. Er werden 300 meerkeuze vragen ontwikkeld met verschillen in moeilijkheidsgraden. Zo kan de speler kiezen tussen een makkelijke of moeilijke vraag en groeien in kennisniveau.

Bij het spelen van Fysio-nair, test de speler hoe het er met zijn kennis over de richtlijn Lage Rugpijn voorstaat. Door het juiste antwoord op een vraag te geven loopt de kennisniveau score op.

Voorbeeld vragen zijn:

Welk verschijnsel hoort niet als algemeen beeld bij specifieke lage rugpijn klachten?

In hoeveel groepen wordt specifieke rugpijn onderscheiden?

Het KNGF gaat er vanuit dat het spelen van het spel bijdraagt aan het kennisniveau over de Richtlijn en zo bevordert dat die kennis ook in de praktijk meer toegepast wordt. (Ik zoek nog uit of er onderzoek naar gedaan is?)

Het idee van een kennisspel ontstond in een overleg met de arbeidsdeskundige opleidingsinstituten in een brainstorm over innovatieve stimulering van het gebruik van de kennis uit de AKC cahiers. Als voorbeeld van een leuk kennisspel werd www.beterspellen.nl genoemd.

Hoe werkt beter spelen? Je kan je aanmelden bij beterspellen en dan staan er elke werkdag vier opgaven voor je klaar. Als je wilt, krijg je elke werkdag e-mail met een link rechtstreeks naar de test. Je kiest bij elke opgave een antwoord en klikt op Verzend.

Je kunt ook zien hoe de andere deelnemers het (gemiddeld) gedaan hebben. Je kunt je score van de afgelopen zes weken vergelijken met de gemiddelde score van alle deelnemers.

Een serious game is een spel met een ander primair doel dan puur vermaak. Het voornaamste doel is dan bijvoorbeeld communiceren, onderwijzen of het verwerven van inzicht. Een serious game kan gebruikmaken van meerdere media: het kan een paperbased bordspel of kaartspel zijn, een gefaciliteerd managementspel of een online computerspel.

Mail naar akc@arbeidsdeskundigen.nl seriousgamingwerkgroep en die mee