



GAMIFICATION IN DE ZORG



AAN DE SLAG MET DIGITALE VAARDIGHEDEN
TRAINING: E-HEALTH & TECHNOLOGIE



FACTSHEET: Wat is gamification?



Uitleg gamification

Gamification is heel simpel uitgelegd: het toevoegen van spelelementen aan iets wat geen spel is. Je voegt spelelementen toe aan alledaagse processen, met als doel mensen meer te motiveren en te betrekken in deze processen. Vaak is dit het stimuleren van de doelgroep om een proces te doorlopen en deze vast te houden op momenten waar men normaal gesproken zou afhaken.

Meer informatie

Gamification is dus niet zomaar een bordspel of een computerspelletje. Het is een spel dat er op gericht is om mensen iets te leren, ze nieuw gedrag bij te brengen of iets moeilijks makkelijker of leuker maken. Het kan dus ingezet worden bij professionals in de zorg, maar ook bij patiënten. Je maakt er leren speelser van!

De maker gebruikt voorbeeld een competitie-element zoals een highscore in punten of de snelste tijd. Soms wordt er een tweede doelstelling gecreëerd. Dat houdt in dat degene die de inhoud doorloopt steeds beloond wordt voor hetgeen hij gedaan heeft. Uiteindelijk wordt het verkrijgen van de beloningen een doel op zich, en is het doorlopen van de inhoud/lessen een 'noodzakelijk kwaad'. Soms wordt er een simulatie ingezet. Een simulatie is vaak vooral gericht op het oefenen van handelingen of het testen van kennis, waarbij het te duur of risicovol is om in het echt te oefenen. Denk bijvoorbeeld aan vliegsimulaties voor piloten, of simulaties waarbij chirurgen handelingen kunnen oefenen.

Meer lezen over gamification in de gezondheidszorg? Klik [hier](#). Of zoek op www.ijk.nl naar 'gamification in de gezondheidszorg'

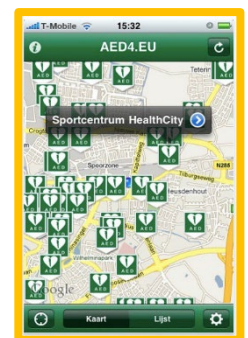
Voorbeeld

AED4.EU

Zo wilde het Radboudziekenhuis ooit in beeld brengen waar in Nederland AED's hingen (een AED is een draagbaar toestel dat wordt gebruikt bij het reanimeren van een persoon).

Samen met Games For Health Europe stimuleerden ze studenten in een game om onderweg in Nederland (en later ook in Europa) AED's te 'vangen'. Als je er een had gespot en andere mensen bevestigden hem verdiende je punten.

Dat werd een rage onder studenten en inmiddels hebben ze het grootste online internationale overzicht van AED's en zijn er al honderden levens door gered.



Bronnen

- <https://www.e-learningwijzer.nl/wat-is-gamification/>



GAMIFICATION IN DE ZORG

Dit is een opdracht die je met 2 of meer personen kunt doen.
Je leert wat gamification is, wat de functie er van is in de zorg en bedenkt een eigen toepassing.

Opdracht 1

Wat denk jij dat gamification kan betekenen in het ziekenhuis?



Opdracht 2

Wat was vroeger jouw favoriete spel?

En wat is nu je favoriete spel? Waarom vind je het een leuk spel?

Opdracht 3

Gamification kan een patiënt helpen om spelenderwijs de ziekte onder controle te houden of om te leren gaan met een blijvende beperking. Neem een patiënt in je hoofd. Wat is zijn of haar belangrijkste leerdoel?



Opdracht 4

Waar moet een spel of app aan voldoen om geschikt te zijn voor deze patiënt?

Zoek op internet een digitaal spel dat geschikt zou kunnen zijn voor het werken aan een leerdoel van je patiënt.

Opdracht 5

Verzin een eigen spel! Vorm een team van spelers en neem samen een bekend spel of een aantal spellen in gedachten. Het mag een bordspel zijn of een digitaal spel. Omschrijf samen wat de spelelementen van het spel/de spellen zijn:

Bedenk samen een digitaal spel waarmee jullie patiënten laten werken aan kennis, houding of vaardigheden. Kies een doelgroep voor wie je dit ontwikkelt.



Verzin samen een thema voor een nieuw spel.

De naam van onze game is:

De spelregels zijn:

Spelregels

De voorwaarden om dit spel aantrekkelijk te maken voor onze gekozen doelgroep zijn:

Deze module is gemaakt door Suzanne Verheijden in opdracht van 's Heeren Loo.

Heb je opmerkingen of vragen over dit lesmateriaal? Mail dan naar info@digivaardigidezorg.nl.

Bron foto's: www.pixabay.com en www.123RF.com

AAN DE SLAG MET DIGITALE VAARDIGHEDEN
TRAINING: E-HEALTH & TECHNOLOGIE

