

Is de volwassen deelnemer klaar voor online leren?



“Tell me and I will forget. Show me, and I may remember. Involve me, and I will understand.”

Confusius 450BC



Kost leren productiviteit?





Kunnen we tijdens ons
werk leren?





Doelstelling

De collega's zijn na deze sessie in staat om het voordeel van samenwerken aan de hand van een voorbeeld te benoemen.



VRAAG:

Welke doelgroep (leeftijd/geslacht) speelt het meest games?



Vrouw 37 jaar





Tel even mee...

Hoeveel van de getoonde voorbeelden
heeft u al een keer gedaan?





Wat is serious gaming?

- Het doel is duidelijk te bereiken
- Er zijn regels en beperkingen
- Er is een uitdaging



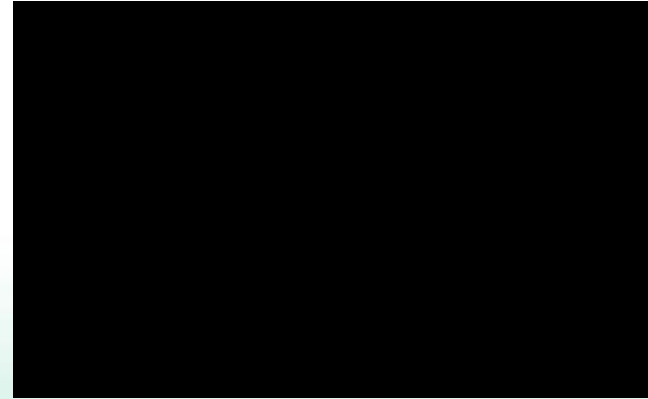


Onboarding game





Safety game





Dementie game





Proces

1. Definieer
2. Ontwerp
3. Implementeer
4. Meet en verbeter





VRAAG:

Waar kun jij dit morgen toepassen?



Is de volwassen deelnemer klaar voor online leren?

- Werken = Leren
- Leren = Focus faciliteren (bijvoorbeeld buddy-principe)
- Focus wordt gerealiseerd door toepassing gamification
- Gamification zit in Serious Games
- Serious Games goed inzetten tijdens het werken





Maak van leren iets bijzonders en
van het bijzondere iets alledaags!



Vragen nadien: r.koenen@kpe.nl



“Tell me and I will forget. Show me, and I may remember. Involve me, and I will understand.”

Confusius 450BC