UITNODIGING

Thema: **Homo ludens; wat kan je leren van games?**
Datum: **4 februari 2016**
Tijd: **13.30 - 16.30 uur**
Locatie: **NVZ, zaal 17/18 begane grond**

Aanmelden of afmelden via: w.vermeulen@nvz-ziekenhuizen.nl

Agenda

13.30	**Opening en mededelingen**
13.40 – 14.40 uur	**Mary Dankbaar, programmamanager e-learning, Erasmus School of Medicine: *Serious games in de gezondheidszorg; een game-changer?*** In toenemende mate worden serious games ingezet voor studenten in het hoger onderwijs, maar ook voor patiënten en zorgprofessionals in de gezondheidszorg. Mary gaat naar aanleiding van haar promotie-onderzoek in haar presentatie in op vragen als: wat is de betekenis van games voor leren en opleiden, waar ligt hun potentiële kracht, wat weten we over de effectiviteit ervan en wanneer kan je games het beste inzetten? Tot slot komt de vraag aan de orde wat de impact van games is op het onderwijs in de gezondheidszorg.
14.40 – 15.00 uur	**Netwerkpauze**
15.00 – 16.30 uur	**Evert Hoogendoorn, strateeg en gamedesigner, IJsfontein; playful solutions, serious communication: *Hoe ontwerp je een doeltreffend programma om menselijk gedrag te veranderen, ofwel om mensen spelend te laten leren?*** IJsfontein is specialist in interactieve communicatie. Met 'spelen, leren, ontdekken' als uitgangspunt en interactie als middel om inhoudelijke doelstellingen te bereiken. Het verhaal van Evert sluit nauw aan op het verhaal van Mary. In zijn presentatie is veel ruimte om met elkaar van gedachten te wisselen over de inzet van games in de gezondheidszorg.
16.30 uur	**Afsluiting**