

INLEIDING

ESF – PROJECT : EEN SERIOUS GAME ALS OPLEIDINGSTOOL VOOR VEILIGHEID EN PREVENTIE
Geoffrey Hamon, Coördinator DAE-Research.

DE HANDLEIDING

Met dit ESF-Project, Serious game voor Veiligheid en Preventie, wordt een serious game als opleidingstool ontwikkeld en geïmplementeerd rond brandveiligheid in ziekenhuizen en zorgcentra. Deze handleiding heeft een beschrijving van het ontwikkelingsproces bij de realisatie van een serious game als opleidingstool. De handleiding kan als leidraad dienen voor het ontwikkelen van bijkomende opleidingen alsook voor het opstarten van een dergelijke project in andere organisaties. Met deze handleiding willen we grote ondernemingen op weg helpen met het ontwerpen en realiseren van serious games als opleidingstools voor een publiek met een grote diversiteit.

DE CONTEXT

Een opleiding rond veiligheid is noodzakelijk en verplicht in een ziekenhuis, en in een ruimere context in alle grote instellingen. Het is de bedoeling dat alle personeelsleden weten hoe zij moeten reageren in verschillende situaties waar de veiligheid van personeel en klanten/patiënten in het gedrang komt.

Een gestandaardiseerde opleiding rond veiligheid in ziekenhuizen bestaat niet. Elk ziekenhuis organiseert de opleiding gebaseerd op haar eigen criteria. Het spreekt voor zich dat er veel gelijkenissen zijn over de verschillende organisaties heen. In dit project vertrekken we van een bestaande dienstverlening, namelijk een theoretische, klassikale opleiding rond veiligheid in het Algemeen Ziekenhuis Groeninge (verder AZ Groeninge) die door al haar medewerkers gevolgd wordt.

SERIOUS GAME ALS OPLEIDINGSTOOL

De bestaande opleiding is degelijk maar de omkadering en organisatie ervan is voor verbetering vatbaar. Het is niet eenvoudig om personeelsleden van zeer diverse diensten, die daarenboven in zeer verschillende tijdschema's werken, samen te brengen in groepen om de opleiding te volgen. Bovendien zijn er een aantal onvoorspelbare factoren, zoals bv. een tijdelijk verhoogd aantal sterk zorgbehoevende patiënten op een bepaalde afdeling, waardoor het praktisch onmogelijk is om collectieve opleidingsmomenten te organiseren waarbij alle groepsleden aanwezig kunnen zijn. Dit staat dan weer in schril contrast met het feit dat er wel degelijk momenten zijn waarop de personeelsleden vrij zouden zijn om individueel een opleiding door te nemen. Om te komen tot een efficiëntere organisatie van de opleiding werd geopperd om een serious game als opleidingstool te ontwikkelen die voor iedereen online beschikbaar is. Dankzij het gebruik van een serious game zijn de cursisten actief bezig met het verwerken van informatie. De realiteitswaarde ligt ook hoger in vergelijking met theoretische klassikale opleidingen.

LEARNING MANAGEMENT SYSTEEM

De serious game wordt gekoppeld aan een Learning Management Systeem waar iedere werknemer opgevolgd en begeleid wordt in zijn/haar leertraject. Dankzij de combinatie van dit nieuwe instrument met contactmomenten voor aanvullende begeleiding bekomen we een diverse vorm van leren, reële 'blended learning'. De medewerkers kunnen kennis verwerven en/of op peil houden. Er kan zelfstandig, op eigen tempo, een opleiding gevolgd worden. In deze vernieuwde dienstverlening kunnen alle medewerkers probleemloos bereikt worden.

CO-CREATIEPROCESSEN

De opleidingstool wordt ontwikkeld via verschillende co-creatieprocessen met de doelgroep. Co-creatie is een vorm van samenwerking, waarbij de doelgroep invloed heeft op het ontwikkelingsproces en het eindresultaat, de opleidingstool. Tijdens het project worden verschillende workshops georganiseerd waar samen met de doelgroep de opleidingstool wordt ontwikkeld. Kenmerken van co-creatie zijn dialoog, 'common ground', enthousiasme, daadkracht en focus op resultaat. Voorwaarden voor succesvolle co-creatie zijn gelijkwaardigheid van de deelnemers, wederkerigheid, openheid en vertrouwen. Aan deze voorwaarden is het best voldaan in een gestructureerd maar creatief proces onder begeleiding van een procescoach/begeleider. Integriteit van deelnemers is vereist. Er wordt in dit project specifiek aandacht besteed aan de diversiteit van de doelgroep. Via co-creatieprocessen willen we komen tot een oplossing die afgestemd is op de cursist. Indien nodig, kunnen we afhankelijk van de ingelogde gebruiker de opleiding op een aangepaste wijze aanbieden zodat elke gebruiker de opleiding op een zo efficiënt mogelijke manier kan volgen.

SAMENGEVAT

Deze handleiding heeft een beschrijving van het volledige ontwikkelingsproces van een serious game als opleidingstool voor het AZ Groeninge. De bestaande klassikale face-to face opleiding wordt omgevormd naar een individuele serious game. Het ontwerpen en realiseren gebeurt via verschillende co-creatiesessies met de doelgroep. Deze handleiding is een leidraad voor andere ondernemingen die een serious game als opleidingstool willen ontwikkelen.

Geoffrey Hamon, Coördinator DAE-Research.