

Symposium Gaming, zelfsturend leren en méér: De kracht van nieuwe leerversnellers

Workshop 1

De kracht van serious gaming door Marcus Vlaar van &RANJ

Games volgen het oeroude principe van 'leren door te doen'. In een game kun je grenzen opzoeken, experimenteren, van strategie veranderen en fouten maken, zonder dat dit direct serieuze consequenties heeft. Zo oefen je vaardigheden en bouw je ervaring op met het nieuwe gedrag, waardoor het zelfvertrouwen toeneemt om dit gedrag ook in werkelijkheid te tonen. In deze workshop ervaar je zelf de *kracht van een serious game*.

Klik hier om nu alvast te leren over serious gaming! of kijk door de ogen van de game designer!



Over Marcus Vlaar: Marcus is een van de oprichters en Chief Creative Officer bij &RANJ Games. Al meer dan twintig jaar verdiept &RANJ zich in gedragsverandering middels spel, dat wordt gebruikt voor training, werving & assessment en gezondheidszorg. Marcus is pionier op het gebied van digitale media, gamification, story telling en training.



Workshop 2

De kracht van zelfsturend- en online leren door Johan Boesveld en Joep Bremmers van Shared Business

Shared Business heeft het leertraject 'Hoe wordt ik datagedreven?' ontwikkeld om deelnemers kennis en inzicht te geven voor de ontwikkeling en toepassing van de digitale mogelijkheden. Dit 'blended' leertraject is opgezet volgens de principes van zelfsturing, peer-to-peer learning en online leren. Het doel van de workshop is om deelnemers te inspireren over de kracht en mogelijkheden van deze leerprincipes, zodat zij dit kunnen toepassen in hun eigen context.

Over Joep Bremmers: Als strategisch beleidsadviseur is Joep actief in organisatievernieuwing. Met Shared Business legt hij zich de laatste jaren toe op benutten van de voordelen van technologie en het ontwikkelen van mensen in organisaties met behulp van het nieuwe leren.

Over Johan Boesveld: Als technologie consultant is Johan zich gaan specialiseren in de toepassing van data en AI. Johan heeft zich ontwikkeld door zelfsturend leren en veel gebruik te maken van online leermogelijkheden zoals MOOCS en onderzoek naar AI en machine learning.



Shared Business

Workshop 3

Gamification voor duurzaamheid op de werkvloer door Jan Dirk Fijnheer

In deze workshop zal Jan Dirk Fijnheer, onderzoeker bij Inholland en promovendus aan de Universiteit Utrecht, je uitdagen om duurzaam gedrag van werknemers significant te verbeteren. Dit doe je door middel van verleidingsstrategieën uit videogames. Een voorbeeld hiervan is hoe je medewerkers beïnvloed om milieuvriendelijker te reizen. Concrete competitieve, belonende en virtuele verleidingsstrategieën bij dit en andere voorbeelden komen aan bod ondersteund door wetenschappelijke inzichten uit zijn internationaal prijswinnend onderzoek.



Workshop 4

Visueel Structuur Denken - verbinden door visualizeren! Jeftha Bade van [Draw for Good](#)

In deze tijd werkt 'zenden' niet meer, maar is 'verbinden' belangrijker. Leer 'structuur-denken' waardoor je sneller tot de kern komt! Hierna kun je meer complexiteit aan en kun je scherpere vragen stellen. Want door het verhaal van de ander zichtbaar te maken, ontstaat er verbinding! Het is [visueel communiceren](#)!

Over Jeftha: hij heeft een passie voor 'samen dingen doen die groter zijn dan onszelf', brengt energie en gebruikt beeldtaal. Daardoor komen verhalen tot leven en mensen in hun kracht! Jeftha wil iedereen deze vaardigheden aanleren en kinderen gratis opleiden. Want over 20 jaar wil hij niet meer 'nodig' zijn.



Workshop 5

De kracht van Microlearning door Helma van den Berg van [Let's Learn](#)

Wat is het precies en wat kun je ermee doen? Tijdens deze sessie kom je het te weten. We laten je praktische voorbeelden zien aan de hand van een aantal leervragen die we hebben gekregen. Er is ruimte om je eigen leervraag in te brengen om te zien wat en hoe we die kunnen omvormen tot microlearning.

Over Helma van den Berg: Helma is een autoriteit op gebied van online- en sociaal leren en is specialist in microlearning. Zij heeft leerprogramma's ontwikkeld bij diverse organisaties op gebied van online leren voordat zij [Let's Learn!](#) oprichtte. Bij Let's Learn! ontwikkelt ze een breed aanbod aan microlearnings en deelt haar passie hierover op blogs en social media. Haar motto is: De kracht van microlearning, 3 minuten leren per dag! Alvast meer weten? [Lees deze informatie!](#)



Workshop 6

'All in the game' door Hugo van Essen van Skyscrapers

Gamification is een veelbesproken onderwerp binnen de L&D en HR in het algemeen. In deze workshop ga je aan den lijven ondervinden wat het effect is van spelenderwijs leren en krijg je een stoomcursus in het ontwerpen van je eigen spellen en spelelementen. In een zeer kort tijdsbestek krijg je concrete handvatten om morgen al mee aan de slag te gaan. Leren wordt leuker, ervaringen blijven langer bij en de vertaalslag naar de praktijk wordt makkelijker. Je leert hoe je een spel opbouwt, maar ook hoe je het faciliteert en hoe je een groep engaged houdt tijdens het spelen! Kortom; let the games begin!

Over Hugo van Essen: Na een studie psychologie en bedrijfskunde had ik net als veel starters geen idee wat ik wilde doen met mijn carrière. Na 2 jaar overbruggen in de recruitment, kwam ik terecht bij Skyscrapers. Sinds 2016 ben ik daar verantwoordelijk voor de inrichting van het traineeprogramma van Skyscrapers. Na veel vallen en opstaan, leren en itereren staat er sinds januari 2019 een volledig vernieuwd trainingsprogramma. Ik geloof in leren door te doen: weinig theorie, doorlopend oefenen en vooral heel veel plezier maken. Als je dingen leuk vindt, dan onthoud je ze beter. Om deze filosofie te doorleven bestaat een groot deel van ons programma uit het spelen van business games. Spelenderwijs leren dus!



Afsluitende plenaire presentatie

Jan Dirk Fijnheer, onderzoeker bij Inholland en promovendus aan de Universiteit Utrecht, presenteert de laatste keynote. Zijn onderzoekswerk gaat over de inzet van Gamification om duurzaam gedrag te stimuleren. Dit doet hij door middel van 'Powersaver Game', die helpt om energieverbruik van huishoudens te reduceren. Hij onderzoekt wat het effect is van serious gaming en wat het effect is van verschillende game features (bijvoorbeeld competitie en adaptability). Zijn focus richt zich op verandering van gedrag, attitude en kennis door Gamification. 'Wat werkt wel en wat werkt niet en waarom?'. Zijn onderzoek heeft veel media-aandacht en heeft een internationale wetenschapsprijs gewonnen.