

# Handleiding ZORO-game

Voor docenten en lesgevers

# ZO RO



EUROPESE UNIE

**Interreg** 

Vlaanderen-Nederland  
Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling

# Handleiding ZORO-game

## Doel

De game werd ontwikkeld als teaser voor de vier verdiepingsmodules die uitgewerkt werden in het ZORO-project. (foto modules)

De game kan als los element gebruikt worden of in combinatie met de ander tools die ontwikkeld werden.

De game bevat competentie-elementen die terugkomen in de modules. Vanuit de modules kan je verwijzen naar elementen uit de game en andersom. Het zorgplan dat de speler op het einde van het spel heeft opgemaakt, bevat de hoofdlijnen van de uitgewerkte competenties. Dit document kan dienen als basis voor de verdieping.

## Voorkennis

De game is gemaakt voor spelers vanaf 16 jaar. Kennis van de zorgsector is een meerwaarde, maar geen absolute noodzaak. Door middel van geluiden, visuals en hints wordt de speler naar een volgende spelfase geleid. Er is bewust gekozen om de speeldrempel zo laag mogelijk te houden zodat meer spelers aangesproken worden.

!!!Een aandachtspunt is dat de game veel tekst bevat. Als docent dien je rekening te houden met het taalniveau van de groep en eventueel extra ondersteuning te voorzien.

## Verdieping

Voor de verdere uitwerking van de modules kan je als docent gebruik maken van de materialen die terug te vinden zijn in de ZORO-gids en materialenbank.

## Spelmogelijkheden

Individueel: de speler kiest zelf de casus en start het spel. Het doorlopen van één casus duurt ongeveer 30 minuten. Op het einde van de casus kan de speler het zorgplan downloaden.

In een groep van 2 tot 3 personen per computer: door als groep samen te werken aan één casus ontstaat er de mogelijkheid tot gesprek over de casus en de competenties wanneer er keuzes gemaakt moeten worden. In de zorg moet er constant worden samengewerkt en worden overlegt over keuzes.

In één groep: de verschillende karakters die in de casus meespelen, kunnen verdeeld worden in de groep. Elk karakter krijgt dan ook een eigen stem. Als docent is er de mogelijkheid om dieper in te gaan op onderdelen van het game en dit als groep tijdens het spel te bespreken. Als docent projecteer je de game het beste vooraan in het leslokaal.

Extra informatie is te vinden in het spel op het gsm-toestel bij INFO.

De game dient in één keer uitgespeeld te worden. Het is niet mogelijk om de reeds behaalde resultaten op te slaan en dan de week nadien verder te spelen. De game kan wel onderbroken worden, maar bij afsluiten van de computer gaan de resultaten verloren.

Een eventuele oplossing hiervoor vind je bij spelverloop versnellen.

### Zorgplan als basis voor nabespreking

Het zorgplan kan gebruikt worden als basis voor de nabespreking. De opbouw van het zorgplan is voor alle casussen gelijk, de inhoud verschilt per casus.

Alle spelers krijgen op het einde per casus een identiek zorgplan, onafhankelijk van de keuzes die ze doorheen de game maken.

### “Scores” in de vorm van competentiemeter tijdens de game

Tijdens het spelen kunnen punten verdient worden. Afhankelijk of de speler meerdere pogingen nodig heeft gehad om de juiste oplossing te vinden, zullen dit meer of minder zijn. Er is echter bewust gekozen om hier geen focus op te leggen. Voor spelers die games associëren met scores halen kan dit wel vreemd lijken. Kader het waarom hiervan duidelijk naar de spelers. In de zorg gaat het over een gezamenlijk doel en niet over wie de beste is.

### Spelverloop versnellen

Indien je één specifiek stuk wil bespreken kan je het spelverloop versnellen. Via de onderstaande tabel kan je snel de gezochte clickables vinden.

!!!Hou er rekening mee dat door op deze manier er informatie verloren gaat voor de spelers. Het is daarom interessant om zelf eerst het hele spel te spelen en het zorgplan te downloaden zodat je als docent over alle nodige informatie beschikt.

Casus 1 STIEN	Casus 2 LUKAS	Casus 3 CARLOS
<b>Kennismaking</b>		
Woonkamer: <ul style="list-style-type: none"><li>- Familiefoto</li><li>- Vaas met bloemen</li><li>- Hond</li></ul>	Ziekenhuiskamer: <ul style="list-style-type: none"><li>- Gsm</li><li>- Sjaal</li></ul>	Kamer: <ul style="list-style-type: none"><li>- Foto kat</li><li>- Mijnlamp</li></ul>
Badkamer: <ul style="list-style-type: none"><li>- Rolstoel</li></ul>	Badkamer: <ul style="list-style-type: none"><li>- Pizzadoos</li></ul>	Verpleegpost: <ul style="list-style-type: none"><li>- Bloemen</li></ul>
Gang: <ul style="list-style-type: none"><li>- Fietshelm</li><li>- Kunstwerk</li></ul>	Gang: <ul style="list-style-type: none"><li>- Maaltijdkar</li><li>- Mama Christien</li></ul>	Gang: <ul style="list-style-type: none"><li>- Deur</li><li>- Poster familiedag</li></ul>

Keuken: -/	Wachtzaal: - Tijdschriftenrekje	Leefruimte: - Foto op prikbord
Samenstelling Team		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stien-zorgontvanger</li> <li>- Zorgkundige</li> <li>- Mantelzorger</li> <li>- Kinesitherapeut</li> <li>- Revalidatiearts</li> <li>- Ergotherapeut</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lukas-zorgontvanger</li> <li>- Diëtist</li> <li>- Endocrinoloog</li> <li>- Diabeteseducator</li> <li>- Zorgkundige</li> <li>- Mantelzorger</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Carlos – zorgontvanger</li> <li>- Mantelzorger</li> <li>- Huisarts</li> <li>- Ergotherapeut</li> <li>- Referentiepersoon dementie</li> <li>- Logistiek medewerker</li> </ul>
Technologische toepassing		
Smartclip	Glucosesensor (CGM)	Snoezelkat
Ethisch handelen		
Badkamer: GSM Woonkamer: cadeau Keuken: Koelkast	Gang: Diëtist Wachtzaal: Brochure Ziekenhuiskamer: laptop	Gang: Isolatieblad Verpleegpost: zorgverleners Kamer: snoezelkat

