



SAFE AREAS

Wat maakt deze game zo leuk en leerzaam

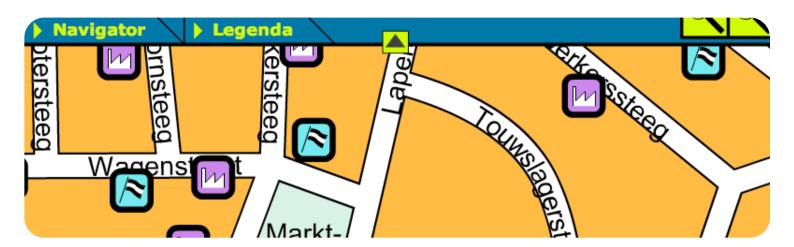
Studenten Integrale
Veiligheidskunde worden in een
levensecht spel meegenomen in
het bestuderen van risicovolle
situaties en daarin de beste
samenwerkingsrelaties opzoeken
om te komen tot een
veiligheidsanalyse en een
veiligheidsplan voor veilig
ondernemen (convenant)





korte beschrijving van het scenario

In deze game gaat het om de publiek-private samenwerking voor optimale borging veiligheid ondernemen. Studenten leren op praktische wijze onveilige situaties in een omgeving van wonen en ondernemen te analyseren en komen via interactie in beroepsrollen tot een plan van aanpak.



Naam game: Safe Areas, Integrale Veiligheidskunde

Developer & Contact persoon: Yoni Sem Tov / yoni.shem-tov@hu.nl / 030 252 9664

Doelgroep game: Alle studenten van Integrale Veiligheidskunde - aanvang hoofdfase

Onderwijskundige doelen: Kennismaking met praktijk realistische situaties waarin kennisdoelen gaan leven en studenten komen tot een beroepsproduct.

Fases:

- 1. Scenario en opdracht
- 2. Samenwerking onderzoeken
- 3. Krachtenveldanalyse
- 4. Activiteitenplan
- 5. Haalbaarheidsstudie

Rollen:

Dhr. de Haard (teamleider politie)

Politie Cyberdam

Dhr. Spithoven (voorzitter)

Bewonersvereniging

Dhr. Kastelijn (voorzitter)

Ondernemersvereniging

Dhr. Shem-Tov (hoofd openbare orde en veiligheid)

Gemeente Cyberdam

Game Master

Wethouder Cyberdam

Taken:

Veiligheidsanalyse Krachtenveldanalyse Activiteitenplan opstellen Haalbaarheidsanalyse

Quote:

Met het spelen van deze game kun je door vallen en opstaan leren hoe weerbarstig de veiligheidspraktijk is!

Studielast:

Als onderdeel van groter programma en inclusief flankerend onderwijs: 3 ECTS (= 84 SBU)