



# VISIE



## Korte beschrijving van het scenario

Op basis van een onderbouwd, actueel en breed thema dat relevant is voor beleidsontwikkeling van Social Work in Cyberdam, wordt een interactief spel gespeeld waarin vijf deelnemende instituten/sectoren in samenwerking komen tot een visiedocument dat is gefundeerd op sectorale opiniestukken.

## Wat maakt de game zo leuk en leerzaam

In deze game leer je hoe het is om kennis, inzichten en perspectieven die verspreid zijn over vijf sectoren en professionals (inclusief die van jezelf) bij elkaar te brengen ten behoeve van nieuw beleid. Het spelelement is dat de samenwerking met de andere professionals soms heel voorspoedig en inspirerend verloopt en soms ook helemaal niet. Het ligt echt aan de deskundigheid en de betrouwbaarheid van de andere collega's of je succes zult hebben met je eindresultaat. Je plaats op de ranglijst in het eindklassement wordt voor een belangrijk deel bepaald door de beoordeling van jouw bijdragen aan de beleidsthema's van de andere vier sectoren.

## Een Wethouder

**Vijf beroeps instellingen met elk hun eigen thema**



**Het schrijven van een beleidsadvies**

Naam game : VISIE, onderdeel van de propedeuse van de brede Social Work opleiding

Contact persoon: Kees van Haaster, Kees.vanhaaster@hu.nl / 030 252 9906

Developersteam : Marten Lemstra / Mark Veldpape / Marianne Blijdesteijn  
(en nog zo'n 12 andere direct betrokken docenten)

Doelgroep game : Alle studenten van de brede Social Work opleiding (propedeuse) in Utrecht en Amersfoort

Onderwijskundige doelen : Brede oriëntering op beleidsprocessen en beleidsparticipatie (overheidsbeleid/  
sectoraal beleid/professionaliseringsbeleid)

Fases :

1. Themakeuze
2. Expertise uitwisseling in opiniestukken
3. Visiedocument
4. Eindklassement

Rollen :

Wethouder - Gemeente Digidam  
Mo Hamouni - BWO  
Joy Hanenberg - GGZ instelling  
Toni Helmers - Woon en zorgcentrum Pensionada  
Gracia Voorhof - Stichting Onderdak  
Leen Poort - Bureau Jeugdzorg

Studielast :

130 SBU (= vijf studiepunten)

Taken :

Themakeuze opstellen  
Opiniestukken voor vier instellingen maken  
Visiedocument opstellen  
(Alle producten op basis van criteria in checklists)

Quote :

Werken in Cyberdam is net zo frustrerend en zo belonend als in het 'echte beroepsleven'. De spelomgeving kan nog verder ontwikkeld worden, zodat de interactiviteit en de controle op het spelverloop door de spelers zelf groter wordt. Het zou mooi zijn wanneer spelers elkaar op de een of andere manier 'real time' kunnen spreken of ontmoeten. Eventueel als animaties op het scherm.