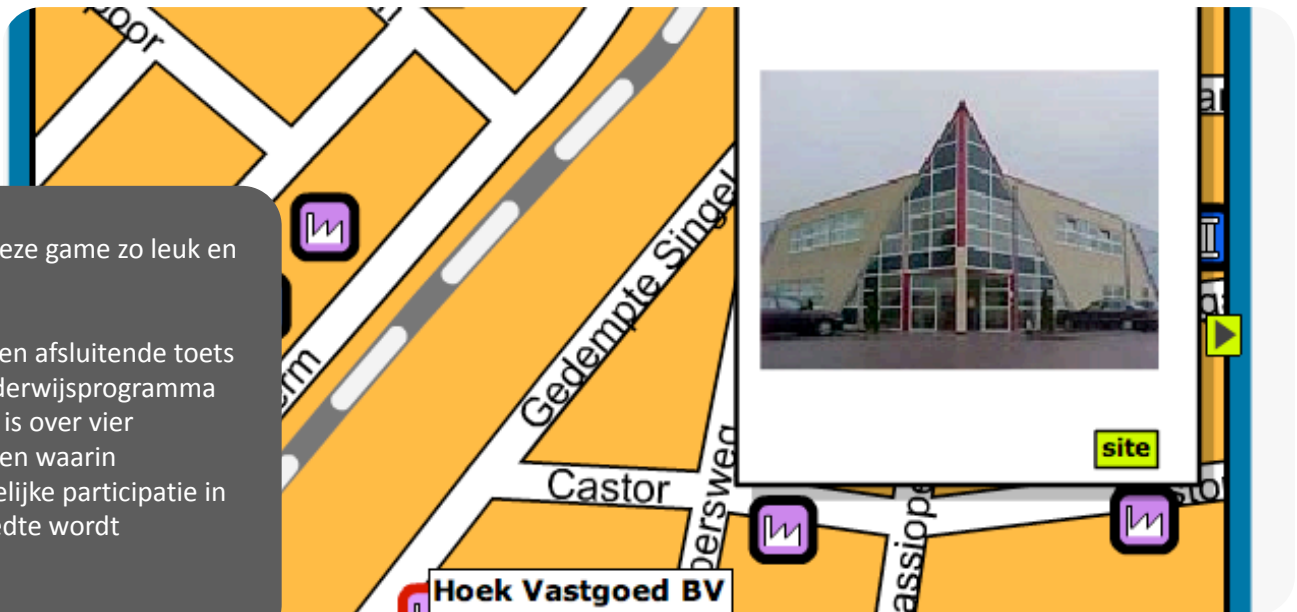


# PARTICIPATIE TOETS

Wat maakt deze game zo leuk en leerzaam

De game is een afsluitende toets voor een onderwijsprogramma dat verdeeld is over vier studieperioden waarin maatschappelijke participatie in de volle breedte wordt behandeld.



korte beschrijving van het scenario

De student werkt aan een actuele casus uit het werkveld. De student probeert deze op te lossen door een plan te maken dat opgebouwd is uit meerdere productgroepen. Belangrijk is dat de mensen /buurtbewoners hierbij betrokken worden.



Naam game : Participatietoets, Social Management

Contact persoon : Robèrt Feith / Robert.feith@hu.nl

Developersteam : Robèrt Feith / Marten Lemstra / Kees van Haaster

Doelgroep game : Studenten aanvang hoofdfase (einde tweede jaar) van de studie Social Management (CMV – HU Utrecht)

Onderwijskundige doelen : De student verwerft inzicht in het maatschappelijke spel, waar contact maken, verwijzen, signaleren, voorlichten en adviseren onderdelen van zijn. De student brengt sociale activering tot stand in een simulatiespel.

#### Fases :

1. Contact leggen
2. Verwijzen en signaleren
3. Voorlichten en adviseren
4. Social activering
5. Eindproduct (verschillende vormen)

#### Rollen :

Beroepsrollen van opdrachtgevers en opdrachtnemers in beroepsgebieden van:

- Wonen
- Werken
- Welzijn
- Gezondheid
- Onderwijs
- Cultuur

#### Taken :

- Presenteren van een thema volgens gestelde eisen (gerelateerd aan het eindproduct in de game)
- Inschrijving op project en voorstel formuleren
- Opdracht gevende instelling beoordeelt voorstellen
- Gunning van projecten met feedback en verantwoording
- Product ontwikkeling en aanlevering
- Productanalyse en beoordeling met feedback door opdrachtgevers

#### Studielast :

Als onderdeel van groter programma en inclusief flankerend onderwijs: 5 ECTS (= 140 SBU)

#### Quote :

Dit spel kun je zien als een assessment, waarin studenten via doelgerichte opdrachten moeten aantonen de studiestof op praktisch niveau te beheersen.