



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

Studielast :

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

Quote :

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