



Stichting NIOC

---

## Stichting NIOC en de NIOC kennisbank

Stichting NIOC ([www.nioc.nl](http://www.nioc.nl)) stelt zich conform zijn statuten tot doel: het realiseren van congressen over informatica onderwijs en voorts al hetgeen met een en ander rechtstreeks of zijdelings verband houdt of daartoe bevorderlijk kan zijn, alles in de ruimste zin des woords.

De stichting NIOC neemt de archivering van de resultaten van de congressen voor zijn rekening. De website [www.nioc.nl](http://www.nioc.nl) ontsluit onder "Eerdere congressen" de gearchiveerde websites van eerdere congressen. De vele afzonderlijke congresbijdragen zijn opgenomen in een kennisbank die via dezelfde website onder "NIOC kennisbank" ontsloten wordt.

Op dit moment bevat de NIOC kennisbank alle bijdragen, incl. die van het laatste congres (NIOC2025, gehouden op donderdag 27 maart 2025 jl. en georganiseerd door Hogeschool Windesheim). Bij elkaar zo'n 1500 bijdragen!

We roepen je op, na het lezen van het document dat door jou is gedownload, de auteur(s) feedback te geven. Dit kan door je te registreren als gebruiker van de NIOC kennisbank. Na registratie krijg je bericht hoe in te loggen op de NIOC kennisbank.

Het eerstvolgende NIOC vindt plaats op 18 maart 2027 in Arnhem en wordt georganiseerd door HAN University of Applied Sciences.

Reacties over de NIOC kennisbank en de inhoud daarvan kun je richten aan de beheerder:

R. Smedinga [kennisbank@nioc.nl](mailto:kennisbank@nioc.nl).

Vermeld bij reacties jouw naam en telefoonnummer voor nader contact.



IT's all in the game

## > Even voorstellen.....

Wij werken beide bij de afdeling informatica van de HHS

- Rob de Ruiter, zelfstandig consultant, ruime bedrijfservaring in ICT, daarnaast part time docent
- Peter Gerritsen, 17 jaar bedrijfservaring in ICT servicemanagement, thans teamleider deeltijd I&BI



We hebben nóg een pet op.....

- We vonden deze games dermate interessant voor het onderwijs dat we een bedrijf hebben opgezet dat deze games toegankelijk maakt voor het onderwijs



# Games? Over welk soort games hebben we het?

- Game, spel, simulatie
- Géén computergames
- Centraal spelbord met rollen
- Rol  $\neq$  karakter  $\rightarrow$  rol = verantwoordelijkheid
- Tijdverdichting (een maand is 2 minuten)
- Verschillende rondes, elke ronde
  - Vergroting complexiteit
  - verbetering van proces/begrip
- Groepen 4 tot 16 personen
- Eén, twee of drie dagdelen afhankelijk van de game





## Gebruik games

- Introductie, awareness
  - Bewust maken: thematiek, kennislacune, probleem
- Praktijksituatie in een snelkookpan
  - Door versimpeling van de werkelijkheid in een sneller tempo
- Instructie, verwerking
  - Instructie afwisselen met game als praktijk gevolgd door reflectie
- Discussie opwekken, bijvoorbeeld halverwege stage
  - Referentiekader van game spiegelen aan praktijk tijdens de stage
- Afsluiting, incentive
  - Samenvatting van de leereenheid, beloning
- Assesement
  - Kennis, attitude en vaardigheidscomponent





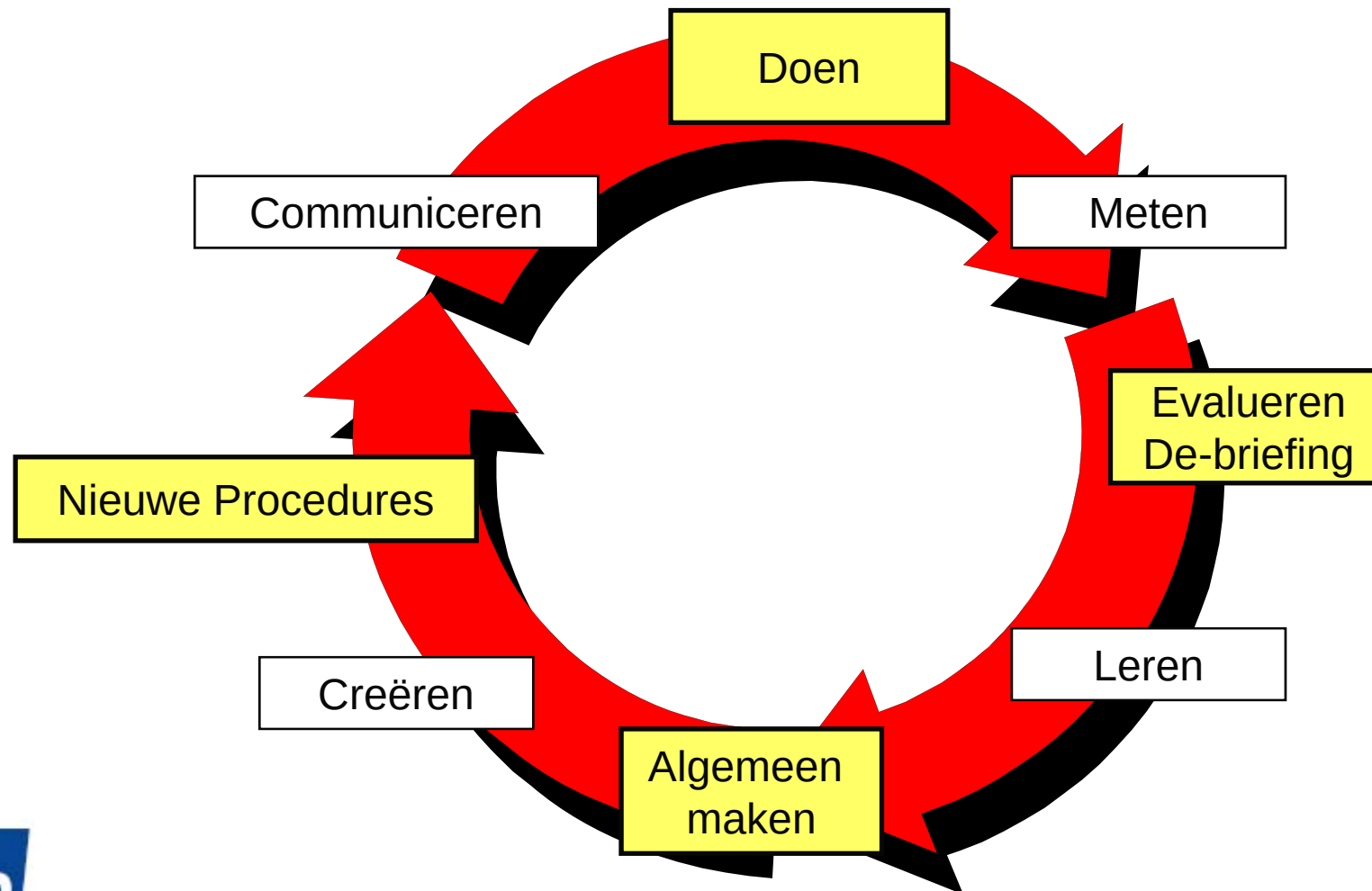
## Aspecten van leren met games

- Losgekoppelde systemen (Wieck)
  - Mensen vinden het moeilijk om gedrag te motiveren. In een spel wordt dit makkelijker daardoor betere bewustwording.
- 2e orde leren (Argyris/Schön)
  - Kijken naar hoe er geleerd wordt
- Concerns Based Adoption Model (Hall)
  - Verandering: (1) voor mij zelf - (2) voor mijn taak – (3) samenwerken (spelsimulatie snel naar 3)
- Taakvolwassenheid (Hersey & Blanchard)
  - Onbewust/Onbekwaam - Bewust/Onbekwaam - Onbewust/Bekwaam - Bewust/Bekwaam
- Verschillende leerstijlen (Kolb)





## Leerstijlen, vrij naar Kolb



## > Voordelen van games

- Veilige omgeving om te leren
- Stimuleert deelnemers om eigen expertise in te zetten
- Maakt effecten van eigen handelen zichtbaar
- Direct terugkoppeling van beslissingen
- Zeggen wordt direct gekoppeld aan doen
- Alle deelnemers in één beperkte ruimte/zaal: je ziet ook elkaar
- Deelnemers kunnen vanuit verschillende gezichtspunten vraagstukken verkennen
- Biedt sterke koppeling naar praktijk
- Kunnen bestaande leervormen aanvullen/versterken
- Betere bewustwording (tools, handelen, keuzes, theorie)
- Spelleider kan ook “spelen” met de game afhankelijk van doelgroep





# Welke games voor welk onderwerp

- [Control IT](#) → Service Management, Dienstverlening
- [Apollo 13](#) → Service Management, Samenwerking
- A Heart Effort → Onderwerp afhankelijk vragenset
- Bridge IT → Projectmanagement, produktinnovatie, Gaps tussen Business, Development, Beheer
- Prince of Egypt → Projectmanagement
- Q → Security(awareness), risicomanagement





## Start bij afdeling Informatica (2002)

- Eerste twee modulen over Service Management (ITIL), gecombineerd met competenties op resultaatgericht en projectmatig werken
- Een dilemma..... Een uitdaging! Want ..... beheer is niet sexy, zeker als je het alleen uit een boekje leert
- Eerste module: “papieren simulatie” gericht op de operationele processen uit de ITIL reeks (Service Support)
- Tweede module: start met Control IT simulatie als “opfrisser”, daarna aandacht voor tactische processen (Service Delivery), uitmondend in het beantwoorden van een RFP m.b.t. outsourcing van beheer
- Ervaringen:     Game wordt als zeer positief én leuk ervaren  
                      Sommigen (student én docent) spreekt een game **niet** aan  
                      Discussie over de timing van de game
- Deeltijd: aan de start van module ITIL Foundation (incl. EXIN examen)





## Nu bij de afdeling Informatica

- Control IT opgenomen in hoofdfase blokken van:
  - Informatica
  - Bedrijfskundige Informatica
  - Technische Informatica
- Bridge IT opgenomen in IVIT programma voltijd (in afbouw)
- A Heart Effort als verwerkings/discussie tool in deeltijd



Haagse Hogeschool

ICT Dienstverlening, een ervaringsvak ervaren



## Afdeling Facility Management

- Control IT als sessie tijdens de stage terugkomdagen om:
  - Stage-ervaringen gestructureerd te bespreken
  - Referentiekader voor het vervolg van de stage
  - Incentive



## Hoe staan wij (Rob en Peter) daarin ?

- Enerzijds als docent/ontwikkelaar binnen de HHS
  - Betrokken bij ontwikkelen en uitvoeren van onderwijs
  
- Anderzijds als ondernemers vanuit Parthenus leveren we desgewenst:
  - Licenties op de games
  - Facilitering van games
  - Train The Trainer en certificering (alleen Apollo 13)
  - Bijpassend onderwijs materiaal
  - Compleet verzorgd onderwijs



Haagse Hogeschool

ICT Dienstverlening, een ervaringsvak ervaren

## > Nuttige adressen

- Simagine (Control IT, BridgeIT, A Heart Effort, Q en meer)
  - [www.simagine.nl](http://www.simagine.nl) zie ook speciale onderwijs sectie
- LearningWorks (Apollo 13, Prince of Egypt)
  - [www.learningworks.nl](http://www.learningworks.nl)
  - [www.apollo13game.nl](http://www.apollo13game.nl)
- Haagse Hogeschool
  - [www.hhs.nl](http://www.hhs.nl)
- Parthenus
  - [www.parthenus.nl](http://www.parthenus.nl)





## Uitnodiging

- Ontdek de wereld van games
- Kom hier op het NIOC meedoen aan een demosessie
- Woensdag 15.10 uur in de collegezaal van de UB
- Donderdag 14.00 uur zaal A 257



Haagse Hogeschool

ICT Dienstverlening, een ervaringsvak ervaren

**Dank u voor uw belangstelling !**

