



Gespreksfacilitering

Tech@doptie Competentiespel

Doel

Het Tech@doptie spel is ontwikkeld om in teamverband het gesprek aan te gaan over de invloed van technologie op het werk van zorg- en welzijnsmedewerkers.

Korte omschrijving

Het spel bestaat uit vier rondes:

- Kennismaking aan de hand van associatiekaarten.
- Definitiebepaling; waar hebben we het over als we spreken over zorgtechnologie.
- Opstellen van gewenste competenties en randvoorwaarden om met zorgtechnologie te kunnen werken. Dit gaat aan de hand van spelkaartjes, waarbij de deelnemers in gesprek met elkaar bepalen welke het meest van belang zijn binnen hun team.
- Afsluiting door een vertaling te maken van de gekozen spelkaartjes naar concrete acties. Wat wil het team nu gaan doen om vorm te geven aan de ideale situatie?

Trefwoorden

21ste -eeuwse vaardigheden: kritisch denken, communiceren, samenwerken, sociale en culturele vaardigheden, probleemoplossen d vermogen, Zorgtechnologie, team, gamification, competenties, randvoorwaarden.

Doelgroep/ Opleidingsniveau en opleiding Zorgprofessionals en studenten Zorg en Welzijn niveau 3, 4, 5 en 6

Benodigheden Tech@doptie spel (fysiek of digitaal)

Toepassing In gesprek over de invloed van technologie op zorg en welzijn.

Tijdsduur 4 uur contacttijd

Samenwerken Spelen in een groep van 4-8 personen

Maker gegevens/ contactpersoon Sjors Groeneveld s.groeneveld@techadoptie.nl