

THE X-GAMES

SERIOUS GAME VOOR ONDERWIJS IN RADIOLOGIE

Universiteit Utrecht ontwikkelt een serious game voor beeldinterpretatievaardigheden in de radiologie. Studenten geneeskunde worden zo gemotiveerd om intensief te oefenen, gefocust op specifieke taken, met feedback en mogelijkheid tot herhaling.

Wat houdt het project in?

Beeldvormende diagnostiek speelt een centrale rol in bijna alle medische specialismen. Bij een onjuiste beoordeling ontstaan medische missers met mogelijk ernstige consequenties voor de patiënt. Daarom moeten geneeskundestudenten leren radiologische beelden goed te interpreteren. Intensieve training gefocust op specifieke taken, met feedback en mogelijkheden tot herhaling en verfijning, is daarbij noodzakelijk. In de klinische praktijk is daar echter vaak te weinig tijd voor.

op ieder gewenst moment. De serious game past als vorm van blended learning goed in de context van de vernieuwende onderwijsontwikkeling in het UMCU.

Hoe kunnen andere instellingen van dit project profiteren?

Andere (hoger)onderwijsinstellingen kunnen op twee manieren van de projectresultaten profiteren. Ten eerste blijft de game als zodanig beschikbaar voor opleidingen die onderwijs geven in (radiologische) beeldinterpretatievaardigheden.

“Oefening baart kunst. Deze serious game biedt authentieke oefening en feedback waarmee je spelenderwijs het beoordelen van medische beelden onder de knie krijgt!” - Anouk van der Gijp

Serious gaming biedt mogelijk uitkomst. Het faciliteert de intensieve training door gaming-elementen die zowel motivatie als de leeractiviteit stimuleren. Het doel van dit project is dan ook het ontwikkelen, valideren en evalueren van een serious game voor het radiologieonderwijs voor geneeskundestudenten. Deze wordt open in tijd en toegang: iedereen kan er gebruik van maken

Ten tweede kunnen instellingen dit seriousgaming-idee gebruiken als basis voor het ontwikkelen van e-learning of serious games in de eigen instelling.

Het effect van de game op de motivatie en de trainingsintensiteit van de studenten zal worden onderzocht en de resultaten worden beschreven in een rapport.

Over dit project

- **Project van:** Universiteit Utrecht
- **Looptijd:** 1 september 2017 - 1 januari 2019

Ook aan de slag met dit onderwerp?

Neem contact op met Anouk van der Gijp (projectleider):



a.vandergijp-2@umcutrecht.nl

Stimuleringsregeling Open en online onderwijs

Dit project is uitgevoerd binnen de stimuleringsregeling Open en online onderwijs 2017. Daarin dagen SURF en het ministerie van OCV de Nederlandse hogeronderwijsinstellingen uit om te experimenteren met verschillende vormen van open en online onderwijs.

www.surf.nl/stimuleringsregeling-open-online-onderwijs

SURFnet
www.surf.nl/surfnet



beschikbaar onder de licentie Creative Commons Naamsvermelding 4.0 Internationaal
creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.nl

