

Escape Game: Helpdesk Hero's

Bijna 25.000 studenten vallen jaarlijks uit zonder basiskwalificatie, om verschillende redenen. Dit heeft uiteraard consequenties voor de persoon zelf, zijn/haar/hen bestaanszekerheid en (financiële) toekomst. Maar ook voor de maatschappij als geheel. Er zijn toenemende tekorten bij onder andere politie, kinderopvang, zorg, bouw etc. De nood voor praktisch geschoolde werknemers is hoog en neemt nog meer toe: geschat wordt dat de tekorten voor praktisch geschoolde banen oplopen van 281.000 banen in 2021, tot 457.000 in 2026¹.

Tijd voor actie. Ter ondersteuning van alle inspanningen die docenten en MBO's op dagelijkse basis al verrichten, hebben we daarom in samenwerking met de docenten en studenten van MBO Almere een serious game ontwikkeld.

Spelconcept: Helpdesk Hero's

Het spel stimuleert studenten zelfstandig na te denken over uitdagingen die zij in hun opleiding tegenkomen en eventuele oplossingen om deze uitdagingen te overkomen. Ze leren daarmee beter te verwoorden wat ze nodig hebben om hun opleiding af te ronden en in te stromen in duurzaam werk. Daarnaast geeft het docenten extra inzicht in hoe zij hun studenten (verder) kunnen helpen.

In het spel 'Helpdesk Hero's' gaan de spelers aan de slag bij de helpdesk van de school. Per groepje van 3-4 studenten krijgen ze de uitdaging om in een half uur studenten te helpen die moeite hebben op school. Ze kunnen deze studenten helpen door puzzels op te lossen met verschillende thema's. De thema's zijn: obstakels, verleidingen voor het niet afmaken van de opleiding, stappen die je moet zetten tijdens de opleiding, motivatie en interesse, vaardigheden en competenties en inzicht krijgen



¹ [Publieksrapportage Kans op werk 2024-2026 \(s-bb.nl\)](https://www.s-bb.nl/publicaties/publieksrapportage-kans-op-werk-2024-2026)

in de verschillende hulpbronnen die er zijn. Met een digitale code kunnen studenten checken of ze de oplossing van de puzzel hebben gevonden.

Na het spel is er een reflectie met de docent klassikaal. Ook de reflectie is interactief en geeft studenten taal om hun obstakels en eventuele benodigde hulp te bespreken. De reflectie kan waar nodig worden opgevolgd in individuele gesprekken met de studieloopbaanbegeleider en/of mentor. De docenten ontvangen een handreiking om de reflectie te begeleiden.

Doelgroep

Het spel is ontwikkeld samen met docenten van en getest door MBO-1 en MBO-2 studenten. De taal en oefeningen zijn op hen aangepast. De inhoud is mogelijk ook interessant voor leerlingen van MBO-3 en MBO-4.

Meerwaarde

Bij MBO Almere is een eerste papieren versie uitgetest met studenten en docenten. Door zowel de studenten als docenten is zeer positief gereageerd op het spel. Het spel sluit aan bij de wereld van studenten (bijv. TikTok, snel geld verdienen vs. opleiding afmaken). Studenten kunnen op een interactieve manier leren en het spel geeft ze taal om hun eigen uitdagingen aan te geven en eventuele oplossingen te bedenken. Docenten gaven aan meer inzicht te krijgen in de uitdagingen en obstakels van studenten, omdat studenten meer verwoordden wat hun bezig hield in het halen van hun opleiding.

Onze ambitie is om het spel, waarvan nu een prototype beschikbaar is, verder te ontwikkelen en breed toe te passen voor studenten MBO-1 en MBO-2. Daarnaast willen we het spel graag inhoudelijk door ontwikkelen voor verdere kwetsbare en/of moeilijk bereikbare doelgroepen, bijv. jongeren zonder startkwalificatie, mensen met afstand tot de arbeidsmarkt etc. De basis van het spel is ontwikkeld en we zoeken partners om samen met ons de verdere ontwikkeling te verkennen. Wil je hierin meedenken en aansluiten, neem dan contact op met Marloes Vooijs (marloes.vooijs@tno.nl) of Rob van der Maarel (rob.vandermaarel@tno.nl).