

LiveEducation



NIEUWE MANIER VAN LEREN

LiveEducation past games toe en deze gaan uit van het principe dat de praktijk de beste leerschool is. Veel trainingen en cursussen volgen een standaardconcept. In twee dagen tijd krijgt u een aantal 'hoorcolleges', mag wat oefeningen doen en die worden dan nabesproken. Deze manier van leren is standaard voor de meeste scholen en opleidingsinstituten. Wij doen het anders. Vanuit onze didactische visie plaatsen we cursisten in een zo realistisch mogelijke omgeving. De praktijk is de beste leerschool. U leert dus vliegen in een echte simulator en rijden in een echte auto. Om vaardigheden zoals communicatie, onderhandelen, conflicthantering, het geven van interviews, CRM, het schrijven van artikelen, vergaderen, verkopen, projectmanagement en het omgaan met klanten verder te ontwikkelen, gaat u een game spelen in een zo realistisch mogelijke omgeving.

LEVERINGSPROGRAMMA van GAMES

ACTION GAME 'BIG CITY'

Binnen dit game ontplooit u activiteiten die het daglicht nauwelijks kunnen verdragen. Als pseudo-crimineel krijgt u een aantal opdrachten. 'Big City' speelt zich af in een echte stad. U bezoekt bijvoorbeeld haventerreinen, leegstaande loodsen, obscure kroegen, garages en misschien eindigt u in een rechtszaal of bij een advocaat. Op al deze locaties ontmoet u personen. Dat kunnen opdrachtgevers zijn, de politie, advocaten, criminelen of medeplichtigen. U wilt wat van hen, maar zij willen ook iets van u. U dient misschien assertief op te komen voor uw belangen, of u krijgt te maken met personen met een kort lontje. Om uw opdracht succesvol uit te kunnen voeren, moet u met hen soms onderhandelen, leiding geven, conflicten beheersen, krachtenvelden in de gaten houden, diplomatiek optreden, goed communiceren, SMART zijn, politieke spelletjes in de gaten houden en nog een aantal van die dingen. Het zijn natuurlijk niet altijd de eenvoudigste typen en situaties waar u mee te maken krijgt.

Doelstelling van dit Game

Met het game 'Big City' oefent u de zogenaamde soft skills. Cursisten of organisaties geven van te voren aan welke softskills belangrijk zijn om verder te ontwikkelen. Er wordt dan een versie van het game gespeeld waar de gewenste soft skills aan bod komen. Cursisten kunnen in deze game met meerdere vaardigheden oefenen.

Voorbeelden van skills en thema's

Aassertiviteit	Conflictbeheersing	Agressie-controle	Lastige klanten	Vergaderen
Stakeholders	Krachtenvelden		Onderhandelen	Brainstormen

ACTION GAME 'LICHT UIT, SPOT AAN'

Voorlichting geven, het zoeken en bewerken van nieuws, een interview geven, optreden voor radio en televisie, een interview afnemen, persvoorlichter zijn, een persconferentie beleggen en informatie presenteren. Dat zijn de skills en situaties die onderwerp kunnen zijn van het game 'Licht uit, spot aan'. Deze action game speelt zich af in een echte studio, met een live publiek en een verzameling kritische journalisten. Als de game bedoeld is om te oefenen met het verzamelen en bewerken van nieuws, dan kan de binnenstad en een echte nieuwsredactie het decor vormen voor dit game. U wordt in alle situaties direct geconfronteerd met de gevolgen van uw handelen.

Voorbeelden van skills en thema's

(pers)Voorlichting	Persconferentie	Nieuws presenteren	Interview geven	Interview afnemen
Optreden radio	Presenteren	Kritisch publiek		Optreden televisie

ACTION GAME 'MISSION CONTROL'

Van dit game spatten de stukken af. Wie nog geen last heeft van stress, krijgt het wel in de verschillende scenes van dit game en leert hopelijk om daar mee om te gaan. 'Keep focus' en neem de juiste beslissingen zijn de thema's waar het hier om gaat. Dit game speelt zich af in een 'mission control' omgeving. Dat kan een vluchtleidingscentrum zijn, de controlekamer van een kernreactor of het tijdelijke zenuwcentrum van hulpdiensten na het optreden van een calamiteit. Dit game is bedoeld voor teams die in stressvolle situaties overzicht moeten houden, goed samen moeten kunnen werken, de belangrijke zaken van de bijzaken moeten scheiden en focus moeten houden.

Voorbeelden van skills en thema's

Aansturen van een team	Hoe te sturen naar resultaten	Het doel bewaken en bereiken
Focus houden	Hoofd-en bijzaken scheiden	De juiste beslissingen nemen

ACTION GAME 'SELLaCAR'

Het decor van deze game is een autoshowroom of, afhankelijk van de wens van de opdrachtgever, een andere 'verkoopomgeving'. De cursist ondervindt niet alleen zelf hoe het is om in aanraking te komen met een (minder ervaren verkoper), maar leert ook hoe verkopen behoort te zijn. Vervolgens kan er van alles gebeuren. Lastige klanten, klanten die niet kunnen beslissen of klanten die alleen maar komen socializen en nooit iets kopen. Wat kun je nu doen om de klant in principe te behouden en ook nog iets te verkopen? Welke zijn een aantal principes die ten grondslag liggen aan CRM?

Voorbeelden van skills en thema's

Omgaan met lastige klanten	Inzicht in wat de klant wil	Hoe verkoop je iets
CRM	Langdurige klantrelaties	Van weerstand naar koopbeslissing
Evenementen voor klanten	Klanten winnen	Langer vasthouden van klanten

ACTION GAME 'STADSWIJK'

Projectmanagement leer je in de praktijk. Veel projectmanagement-trainingen komen niet verder dan het aanleren van projectdocumentatietechnieken en het theoretisch behandelen van de zogenaamde projectfasen. De praktijk is meestal heel anders. Het projectsucces heeft voor een groot deel te maken met communicatie en communicatieve vaardigheden. Ook zijn er een gering aantal basisvoorwaarden die bepalend zijn voor een goede start van het project en een grotere kans op succes. Los van de hele grote en gecompliceerde projecten, zijn er erg veel 'projecten' van betrekkelijk kleine schaal. Denk aan het herinrichten van een afdeling, het introduceren van nieuwe apparatuur en technieken, het ontwikkelen van een stukje software, het organiseren van een feest en het nieuwe clubhuis voor de roeivereniging. Allemaal werkzaamheden die eigenlijk officieel het woord 'project' niet mogen voeren, maar absoluut geschikt om projectmatig aangestuurd te worden. Door de basisprincipes van projectmatig werken toe te passen, is er een veel grotere kans op succes en zijn alle medewerkers optimaal en gemotiveerd bezig.

Met het action game 'STADSWIJK', gaan we letterlijk de praktijk in. Het is de bedoeling om een (nagebouwde) stadswijk te veranderen. De cursist krijgt te maken met lastige bewoners, het geven van voorlichting, communicatie, projectplannen, projectontwikkelaars, wetgeving, kinderspeelplaatsen, actiegroepen, politiek, de media, de belangen van de winkeliers en parkeervoorzieningen.

Voorbeelden van skills en thema's

Kleinere activiteiten projectmatig aansturen	Communicatievaardigheden rondom projecten
Omgaan met belangen en krachtenvelden	Succes bereiken met een projectmatige aanpak



Info: www.experiencedwithmedia.net

© 2009 EWM De LiveGames en concepten zijn auteursrechtelijk en juridisch beschermd en zijn gepatenteerd. Alle rechten zijn eigendom van EWM en mogen zonder licentie, in welke vorm dan ook, niet toegepast worden.