

8.10.2024

Amersfoort



OCLC CONTACTDAG
De toekomst is nu

Library Game – the Research Race

Esther Schoneveld

Coördinator Mediatheeklocaties, Hogeschool Rotterdam

#OCLCNL24



OCLC CONTACTDAG

De toekomst is nu

Welkom



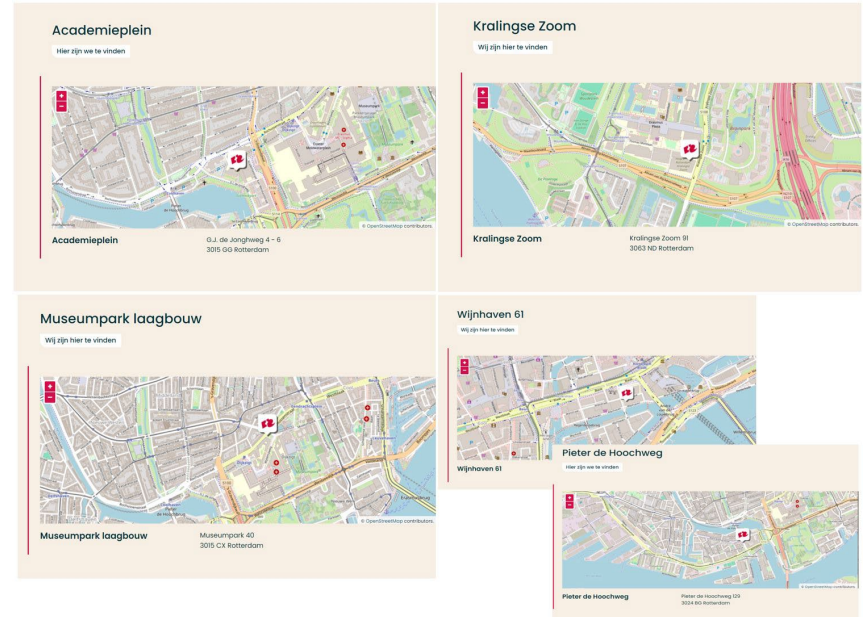
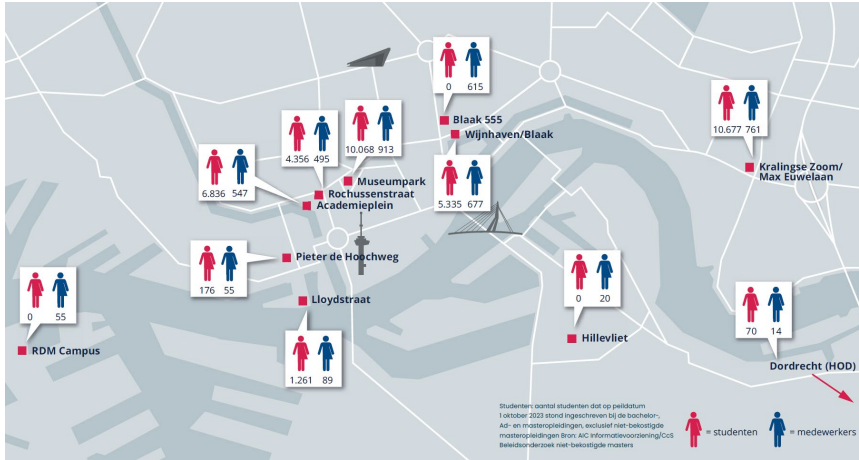
Esther Schoneveld

Coördinator Mediatheeklocaties,
Hogeschool Rotterdam

#OCLCNL24



Hogeschool Rotterdam – Afd. Kennis & Informatie



40.000 studenten
4200 medewerkers

5 Mediatheeklocaties

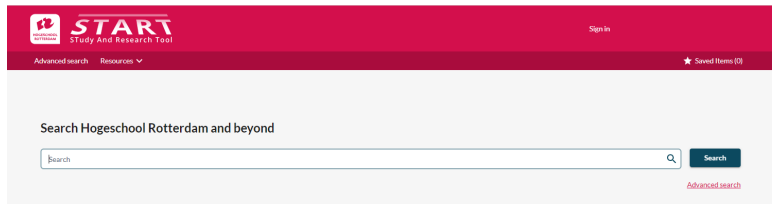
Onze dienstverlening



Dienstverlening K&I

Fysieke locaties met boeken maar ook:

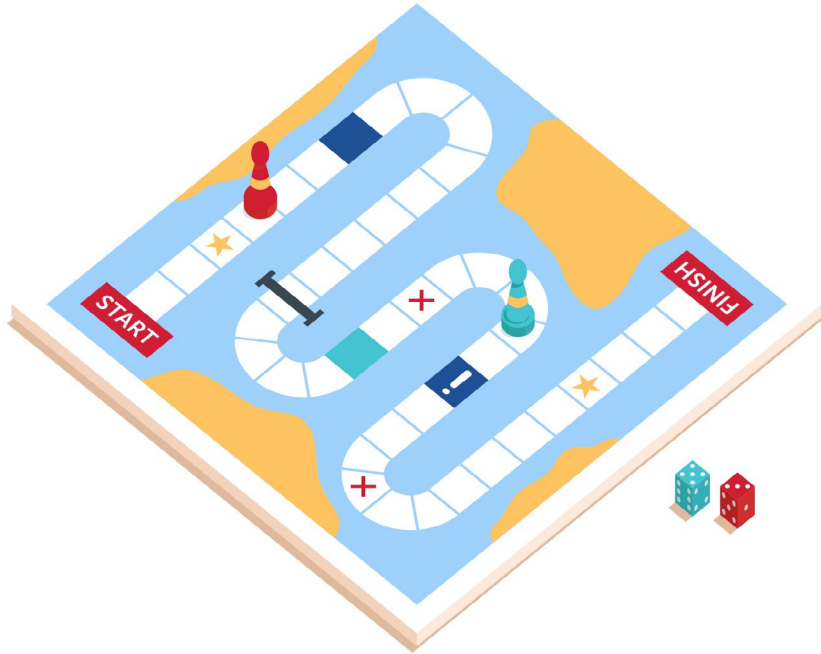
- E-books
- E-journals
- Databases
- Literatuurtje
- Trainingen digitaal en in de klas
- Auteursrecht informatiepunt
- Adviseren en ondersteuning open leermaterialen



Studentassistenten

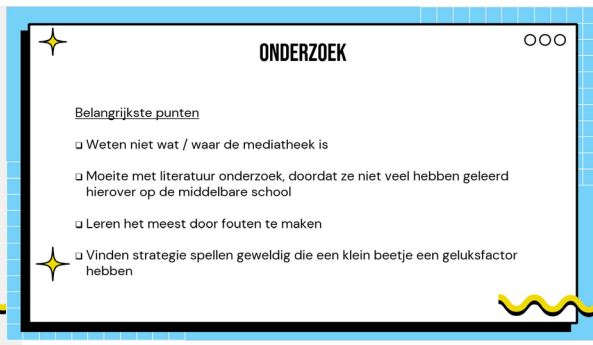
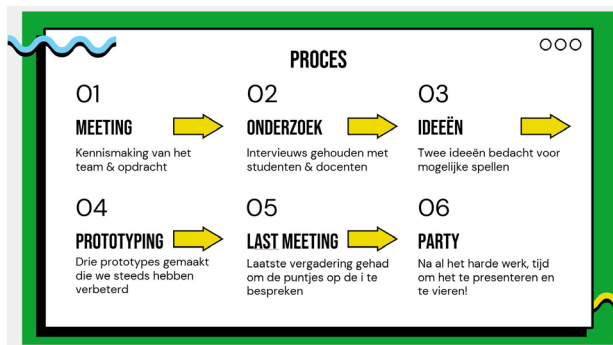


Een spel ontwikkelen



Ilyas Malik, Maarten Knolle, Meryem Uslu Serra,
Zeynep Bayrakdar, Souhaila Essaidi, Ranagül Kocaer

Het werk van de studentassistenten



Het bordspel: Library Race



Spelregels

LIBRARY SHOP

Joker 3 Edubadges

1. Nadat de jokers zijn gebruikt, moeten ze uit het spel.
2. Je mag de jokers gebruiken wanneer je aan de beurt bent.
3. De jokers mogen ook gebruikt worden wanneer de speler die aan de beurt is helemaal klaar is en voordat de dobbelsteen weer gegooid wordt: door een volgende speler.

Free pass ladder 4 Edubadges

Met deze joker kun je de ladder oversteken zonder een vraag te beantwoorden maar let op: je krijgt hierbij geen Edubadges!

De beurt van iemand afpakken 3 Edubadges

Deze joker mag je pas inzetten net voordat de andere speler de dobbelsteen gooit. Nadat deze joker is ingezet begint het spel weer bij de speler die de beurt heeft afgepakt.

De beurt van iemand blokkeren 3 Edubadges

Deze joker mag je pas inzetten net voordat de andere speler de dobbelsteen gooit.

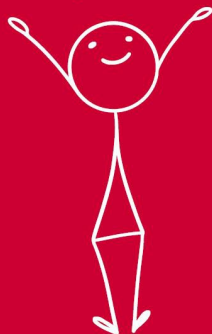
Spelvolgorde omdraaien 3 Edubadges

1. Deze joker mag je pas inzetten net voordat de andere speler de dobbelsteen gooit.
2. Nadat de spelvolgorde is omsgedraaid mag de koper van de joker de dobbelsteen nog een keer gooien.

Dubbel Dobbelssteen gooien 4 Edubadges

1. Deze actie kan alleen uitgevoerd worden wanneer de speler aan de beurt is.
2. Rol de dobbelsteen twee keer en tel de som op. Daarna kan de pion verplaatst worden.

RESEARCH RACE The Library Game Spelregels



Aantal spelers: 2-8
Duur: 30 - 60 minuten



Spelregels

Het starten

- * Bij 2-4 personen speelt iedereen zelfstandig.
- * Meer dan 4 personen? Je hebt een library buddy!
- * Iedereen start bij het beginpunt. Jongste speler begint.
- * Om vooruit te komen moet je de dobbelsteen gooien.

Hoe win je?

- * De persoon die als eerste bij het eindpunt komt krijgt 3 Edubadges erbij
- * De persoon die als tweede bij het eindpunt komt krijgt 2 Edubadges erbij
- * De persoon die als derde bij het eindpunt komt krijgt 1 Edubadge erbij
- * De persoon met aan het einde de meeste Edubadges heeft het spel gewonnen.



The zipline

- * Op het bord zijn er ziplines die je helpen om dichterbij het eindpunt te komen. Als je deze ziplines wilt oversteken, moet je de vragen op de rode kaarten correct beantwoorden. Let op: je hoeft de ziplines niet te gebruiken!
- * Een rode vraag goed? Daarmee verdien je 2 Edubadges.

Vragenkaarten

- * Als je op de kleuren paars, blauw, geel, groen, rood of roze komt, moet je de vragen met dezelfde kaartkleur beantwoorden. Laat de persoon rechts van je de vraag op de kaart stellen.
- * Vraag goed? Dan verdien je een Edubadge. Met de Edubadges kun je een bepaalde actie uitvoeren. Zie de 'Library shop'.
- * Een rode vraag goed? Je verdient 2 Edubadges.
- * Vraag fout? Pak een 'Shame on you' kaart.
- * Op de tegels zonder kleur hoef je geen actie te verrichten.
- * Op de tegels met een - teken, moet je het aantal genoemde stappen terug.
- * Op de tegels met een + teken, moet je het aantal genoemde stappen vooruit.

The battle

- * Wanneer er twee pionnen samen op een tegel staan start de battle.
- * Laat een speler die niet in de battle zit een vraag stellen van de rode kaart.
- * De speler die als eerste op de tafel staat mag de vraag beantwoorden. Elke speler mag alleen 1 antwoord geven. Antwoord verkeerd? Dan krijgt de andere speler de beurt.
- * De speler die de battle heeft gewonnen mag op de tegel blijven staan maar verdient geen Edubadge.
- * De speler die de battle heeft verloren moet 2 stappen terug. Die speler verdient geen Edubadge en hoeft de actie van de tegel waarop hij/zij terecht komt niet uit te voeren.
- * Wanneer de spelers de vraag niet kunnen beantwoorden, mogen ze beiden op de tegel blijven staan. Zij verdienen allebei geen edubadge.

Voorbeelden inhoud

<p>Wat is het verschil tussen primaire en secundaire bronnen?</p> <p>A. Een primaire bron is geschreven door een expert en een secundaire bron niet B. Een primaire bron is een oorspronkelijk document en een secundaire bron is een samenvatting/interpretatie ervan [goed] C. Een primaire bron is een online bron en een secundaire bron is een gedrukte bron D. Een primaire bron is een wetenschappelijk artikel en een secundaire bron is een populaire publicatie</p>	<p>Wat is het verschil tussen een primaire en een secundaire bron?</p> <p>A. Een primaire bron is geschreven door een expert en een secundaire bron is geschreven door een leek. B. Een primaire bron is geschreven door een historicus en een secundaire bron is geschreven door een journalist. C. Een primaire bron is een oorspronkelijke informatiebron en een secundaire bron is erop gebaseerd [goed] D. Een primaire bron is een betrouwbare bron en een secundaire bron is dat niet.</p>	<p>Wat is een tertiaire bron?</p> <p>A. Een bron die is gebaseerd op eigen interpretatie van secundaire bronnen, zoals een opiniestuk B. Een overzichtswerk zoals woordenboek, encyclopedie of anders naslagwerk [goed] C. Een bron die niet af te leiden is of deze primair of secundair is, zoals een werk zonder auteur of publicatiedatum</p>	<p>Wat is het <u>deep</u> web?</p> <p>A. Het deel van het internet dat ontoegankelijk is voor zoekmachines. [goed] B. Een verzameling van geheim websites voor hackers. C. Een term die wordt gebruikt voor websites zonder betrouwbare informatie. D. Het deel van het internet dat alleen toegankelijk is via anonieme browsers.</p>
<p>Wat voor bron is Google Scholar?</p> <p>A. Primaire B. Secundair C. Tertiair D. Google Scholar is geen bron [goed]</p>	<p>Wat voor bron is Wikipedia?</p> <p>A. Primaire B. Secundair C. Tertiair [goed] D. Wikipedia is geen bron</p>	<p>Wat zijn goede literatuurbronnen?</p> <p>A. geschreven in onleesbaar handschrift. B. die moeilijk te begrijpen zijn vanwege complexe terminologie. C. saai dingen zoals rapporten, dissertaties en overheidbronnen [goed] D. geschreven door auteurs met twijfelachtige reputaties.</p>	<p>Is ChatGPT een bron?</p> <p>A. Ja, je kan ernaar verwijzen [goed] B. Nee, ChatGPT is geen bron</p>

Inhoudelijke vragen
(ook Answer or Die)

<p>Dans de Macarena zonder muziek</p>	<p>Zing het ABC achterstevoren</p>	<p>Maak een minuut lang dierengeluiden</p>	<p>Vraag iemand om een tango</p>
<p>Praat met een hoge stem tot je weer aan de beurt bent</p>	<p>Knipper een minuut lang niet</p>	<p>Doe een bekende reclame na</p>	<p>Verzin hardop een gedicht</p>

Shame on you kaarten

<p>HAHA! Dit is toch geen Joker.</p> <p>Misschien kan je mij gebruiken om anderen te foppen ;)</p>	<p>Wow!</p> <p>Toevallig heb je 6 gegooid.</p>	<p>Hiermee heb je de kans gekregen om één vraag nog eens te beantwoorden voor het geval dat je het verkeerd hebt.</p>	<p>Een speler naar keuze moet drie stappen vooruit OF achteruit.</p> <p>Jij mag kiezen.</p>
<p>Je mag 3 stappen vooruit.</p>	<p>Een speler naar keuze moet één stap vooruit OF achteruit. Jij mag kiezen.</p>	<p>O my boeken!</p> <p>Je hebt 5 Edubadges verdient!</p>	<p>Het is een mooie dag om iemand anders je "Shame on You" kaart toe te wijzen.</p>

Jokers

Artikel in Profielen

Studenten maken van zoekvaardigheden een vrolijk bordspel voor de mediatheek

Gepubliceerd: 13 June 2023 • Leestijd: 5 minuten en 3 seconden • [Nieuws](#)

Goed je weg kunnen vinden in informatie is van levensbelang voor hbo-studenten. Maar hoe leer je dat? Veel studenten vinden het allemaal maar saai. Een groep studenten bedacht daar een oplossing voor in de vorm van een game. En nee, nu eens niet digitaal, maar op een ouderwets spelbord, met dobbelstenen en pionnen. *Profielen* mocht meespelen met de test van het prototype.

PROFIELEN

Onafhankelijk nieuws van de Hogeschool Rotterdam



En nu? Delen!

- Aanvragen uit het onderwijs (al ingezet bij 1e jaars studenten & SLC (Studieloopbaan coaching) lessen)
- Docent is er bij als coach/mentor / klas verdeeld in teams van ca. 3 personen
- Aanvragen uit Nederland



edu.nl/uyxt9

- En nu: OCLC

Ervaringen studentassistenten

- Super enthousiast over proces van ontwerpen
- Goed geluisterd naar wensen van peers
- Goed ingespeeld op feedback van docent en van ons
- Veel plezier met elkaar en met ons



Ervaringen Kennis & Informatie

- Enthousiast over proces
- Leerzaam om achterover te leunen
- Verbindend
- Blij met het resultaat
- Dit is versie 1.0 – we kunnen doorontwikkelen

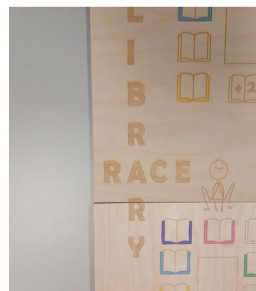
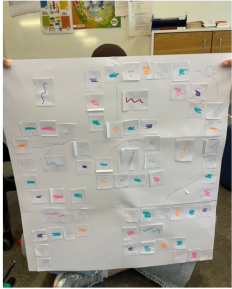
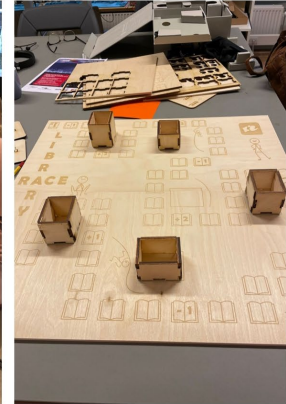


Leerpunten

- Spelen kan vrij lang duren
- Reproducieren blijkt soms lastiger dan verwacht
- Lay out van de kaarten niet ideaal
- Creative commons licenties contracten



Veel dank aan onze studenten!



Kennis is er om gedeeld te worden.

Esther Schoneveld

Coördinator Mediatheeklocaties

mediatheek@hr.nl