

De game gespeeld. En nu?

Wat leer je van Hyper Control?

Tijdens het spelen van hyper control is het primaire doel is om leerlingen met diabetes hun klasgenoten te laten ervaren hoe het is om diabetes te hebben. Doordat de spelers in een veilige omgeving geconfronteerd worden met de gevolgen van diabetes kan er een dialoog ontstaan tussen de klasgenoten. Zo groeit het bewustzijn en de empathie onder de leerlingen voor de uitdagingen en gevaren die gepaard gaan met het leven met diabetes.

Leerdoelen

Door de game...

- ... leren de spelers (zonder diabetes) wat diabetes in hoofdlijnen is en wat er dagelijks bij komt kijken.
- ... ervaren de spelers (zonder diabetes) hoe het voelt om diabetes te hebben en wat de impact is op het leven van de patiënt.
- ... voelen jongeren (met diabetes) zich meer gezien en begrepen door hun leeftijdsgenoten.

Vragen aan de groep na het spelen van Hyper Control

Om het leereffect te vergroten kun je na het spelen van de game de groep klassikaal een aantal vragen stellen. Het gesprek dat dan ontstaat zorgt voor meer bewustwording en begrip rondom diabetes type 1.

Algemene vragen

- Hoe vonden jullie de game? Waarom?
- Hebben jullie iets nieuws geleerd? Zo ja, wat hebben jullie geleerd?
- Zie je diabetes nu anders dan voordat je de game speelde?
- Heb je mensen in je omgeving met diabetes? Hoe ga je met hun diabetes om? Is dat nu anders na het spelen van de game?

Extra vragen voor als een van de spelers diabetes heeft

- Hoe is het voor jou om diabetes type 1 te hebben?
- Lijkt jouw ervaring op die van Horace Hyper? Zijn er verschillen?
- Hoe reageren anderen op jouw diabetes? (als je erover vertelt of ermee bezig bent)
- Denk je dat iedereen nu een beter beeld heeft van de invloed van diabetes op jouw leven?
- Zijn er nog andere dingen die je wilt delen over diabetes type 1?

