

University of Groningen

Improving delirium education: the role of experiential learning in a serious game

Buijs-Spanjers, Kiki

DOI:
[10.33612/diss.126540538](https://doi.org/10.33612/diss.126540538)

IMPORTANT NOTE: You are advised to consult the publisher's version (publisher's PDF) if you wish to cite from it. Please check the document version below.

Document Version
Publisher's PDF, also known as Version of record

Publication date:
2020

[Link to publication in University of Groningen/UMCG research database](#)

Citation for published version (APA):
Buijs-Spanjers, K. (2020). *Improving delirium education: the role of experiential learning in a serious game.* <https://doi.org/10.33612/diss.126540538>

Copyright

Other than for strictly personal use, it is not permitted to download or to forward/distribute the text or part of it without the consent of the author(s) and/or copyright holder(s), unless the work is under an open content license (like Creative Commons).

Take-down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Downloaded from the University of Groningen/UMCG research database (Pure): <http://www.rug.nl/research/portal>. For technical reasons the number of authors shown on this cover page is limited to 10 maximum.

Stellingen

1. Een serious game verbetert het onderwijs over een delier voor verpleegkunde en geneeskunde studenten – *Dit proefschrift*
2. Door de ogen van een patiënt kunnen kijken moet vaker toegepast worden in onderwijs – *Dit proefschrift*
3. Experimenteren met zorg in een veilige omgeving is belangrijk voor leeruitkomsten van studenten – *Dit proefschrift*
4. Het experimenteren in een veilige omgeving met verkeerde zorg voor delirante patiënten is van toegevoegde waarde in het onderwijs over het delier – *Dit proefschrift*
5. Een serious game vergroot de effecten van actieve leervormen door verhoogde motivatie van studenten – *Dit proefschrift*
6. Het actief laten zoeken van studenten naar feedback kan leeruitkomsten verbeteren – *Dit proefschrift*
7. Life is more fun if you play games – *Roald Dahl*
8. Spelen is niet voor de grap – *Loesje.nl*
9. Mijn spelen is leren, en waarom zou mij dan het leren vervelen – *Hieronymus van Alphen*
10. We don't stop playing because we grow old; we grow old because we stop playing – *George Bernard Shaw*