

## **iXpeditie Maatwerk: game als goed begin van een teamgesprek over ICT**

*In deze sessie staat een onlangs ontwikkelde game voor schoolteams die meer maatwerk met ICT willen realiseren centraal. Door dit spel te spelen, krijgen schoolteams zicht op hoe maatwerk met ICT kan worden vormgegeven in hun onderwijs. De sessie werd verzorgd door Anne-Marieke van Loon (associate lector Hogeschool van Arnhem en Nijmegen) en Sanne Kokkeler (adviseur bij Marant).*

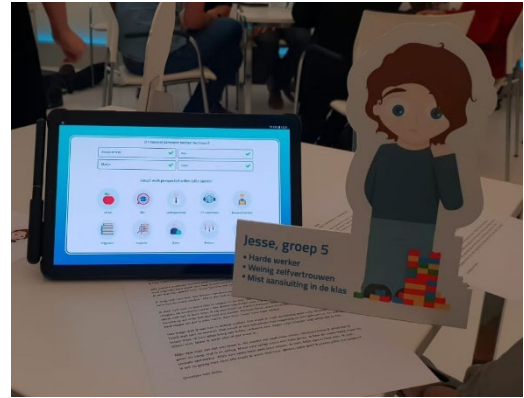


Door Rex Hubbeling en Marijn Boverhof

Bij binnenkomst van de sessie stonden vijf tafels klaar. Op vier van de tafels stond een iPad met een afbeelding en e-mail van een fictieve leerling. Op de laatste tafel stonden verschillende attributen, waaronder brillen, hoedjes, bouwhelmen en een 'liefste juif'-sjerp.

In het eerste deel van de sessie werd kort toegelicht wat de aanleiding is geweest voor het maken van het spel en de opzet van het onderzoek hiernaar. Vervolgens in deel twee van de sessie werden de deelnemers uitgenodigd om het spel te ervaren. Normaal duurt het spel een dagdeel en worden er drie rondes gespeeld, waarin steeds een andere casus centraal staat. Een casus is een situatieschets van een school die meer maatwerk met ICT wil realiseren. Ronde 1 en 2 gaan over fictieve casussen, deze zijn bedoeld om in het spel te komen. Ronde 3 gaat over een eigen casus, aangedragen door het schoolteam waar het spel gespeeld wordt. In deze één uur durende sessie werd alleen ronde 1 gespeeld.

De deelnemers verdeelden zich over de tafels. Op iedere tafel stond een ander kind centraal, bijvoorbeeld een kind met ADHD of een kind dat cognitief zwak is en daardoor sociaal lastig meekomt met de groep. Per tafel lag er een 'e-mail' van deze fictieve leerling klaar, met daarin de hulpvraag en wat achtergrondinformatie beschreven. Vervolgens moesten de groepjes ieder een andere rol aannemen, bijvoorbeeld die van leraar, ouder, conciërge, IB-er, schoolleider of de onderwijsinspectie. Bij elke rol hoorden ook wat kenmerkende attributen. Door de ogen van jouw rol moest je kijken naar de fictieve leerling: wat heeft deze leerling nodig en wat kun jij deze leerling bieden? Dit antwoord mag van alles zijn, want voor dit spel werken we op een fictieve school waar alles kan en mag.



Nadat je als groep een antwoord hebt geformuleerd vul je dit in op de iPad. Zodra alle groepen hun antwoord hebben ingevuld en deze op het grote scherm te zien zijn, ga je in gesprek met elkaar over de gegeven antwoorden. Leerling A met ADHD heeft dan wel rust en structuur nodig, maar wat zou leerling B, de slimme kleuter die niet genoeg wordt uitgedaagd en alles saai vindt, hiervan vinden? Wat werkt dan voor allebei? Is er een tussenweg?

Na het bespreken van alle oplossingen moet gestemd worden op de plannen. Dit doet iedereen individueel. Je stemt op de oplossing die jij het beste vindt, voor alle leerlingen. Wat vind je daar goed aan en wat niet?

In de sessie werden ook de eerste onderzoeksresultaten van de pilot gepresenteerd. Deze laten zien dat het spel de deelnemers faciliteert om uit hun eigen rol te stappen en in het spel het gesprek aan te gaan over mogelijke oplossingen op het gebied van maatwerk met ICT. Ook lijkt het spel bij te dragen aan bewustwording van waarden, overtuigingen en verwachtingen met betrekking tot het organiseren van maatwerk met ICT en wat hierbij van belang is voor de schoolorganisatie.

Het spel lijkt ons een goede start voor een teamgesprek over maatwerk met ICT. Door zelf het spel te spelen was de sessie erg geslaagd. Alle 25 deelnemers deden actief mee en hebben met veel plezier het spel gespeeld. Er hing een positieve sfeer en iedereen ging met een goed gevoel de zaal uit!

[« Terug naar alle reportages](#)