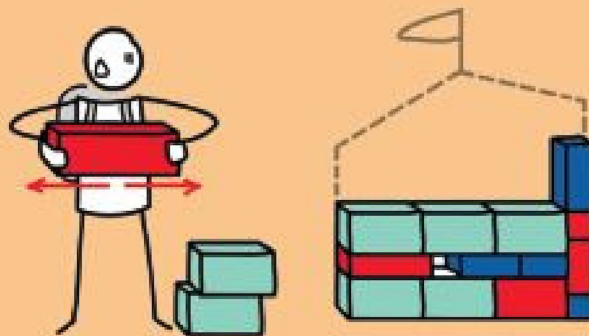


SPELHANDLEIDING

Meer Maatwerk Mogelijk Maken

Ontdekt welke ontwerpprincipes nodig zijn om leerroutes meer flexibel vorm te geven.



© Sandra Beugel (2024)



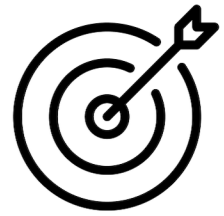
© Albert Jan Hoeve (2024)

www.bureaumissdaad.nl | 06-51347470

WELKE ONTWERPPRINCIPES ZIJN NODIG OM MEER
MAATWERK MOGELIJK TE MAKEN BINNEN EN TUSSEN
ONDERWIJSPROGRAMMA'S?

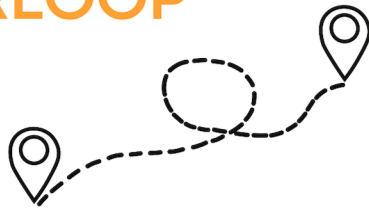
- OP TEAMNIVEAU
- OP CLUSTER/DOMEINNIVEAU
- OP ORGANISATIE-BREED NIVEAU

SPELDOEL



Door het spelen van het M4-spel, krijgen teams meer inzicht en overzicht in wat nodig is om meer maatwerk mogelijk te maken in hun onderwijsprogramma. En dan met name maatwerk voor groepen studenten, bijvoorbeeld door flexibiliteit in leerroutes te creëren. Wat vraagt dit aan ontwerpprincipes op teamniveau, maar ook op cluster/domein en organisatie-breed niveau om meer maatwerk mogelijk te maken?

SPELVERLOOP



Met het M4-spel ga je een fictieve opleiding vormgeven. De kerntaken, werkprocessen en leereenheden die daarin centraal staan vast en worden vooraf gegeven. Elk team krijgt bij de start van de 1e spelronde een set met kaartjes die de bouwstenen vormen van het onderwijsprogramma dat je met elkaar gaat ontwerpen. Je kunt jouw eigen visie op hoe een goede opleiding in elkaar zit, gebruiken om de volgorde van de bouwstenen te vormen. Denk aan het werken met leerlijnen, al dan niet integreren van de BPV en/of de positionering van de examinering.

VOORBEREIDING

- Maak subgroepen van 4 à 5 spelers, bij voorkeur in één ruimte.
- Leg per subgroep een spelbord klaar incl. de kaartjes.
- Zorg dat er per subgroep ook post-its klaarliggen en pennen.
- Hang per subgroep een flap / scorebord aan de muur zodat de voortgang van elke subgroep voor alle andere subgroepen zichtbaar is.

ROLLEN VERDELEN

- Idealiter is er een procesbegeleider aanwezig die het verloop van het spel bewaakt en bijv. aangeeft wanneer er van ronde wordt gewisseld. Werk je zonder een procesbegeleider, wijs dan per subgroep iemand aan die bewaakt dat tijdig van spelronde wordt gewisseld.
- Wijs per groep iemand aan die ervoor zorgt dat de afspraken worden vastgelegd (op post-its). Ook fotografeert deze persoon na elke ronde het spelbord.



SPELREGELS

- Elke subgroep gaat een onderwijsprogramma maken voor een fictieve opleiding. Dit is voor alle subgroepen vooraf bepaald.
- Elke subgroep krijgt een vaste set met bouwstenen waarmee het onderwijsprogramma opgebouwd dient te worden. Er zijn ook lege kaartjes als je toch wilt afwijken van de aangeleverde bouwstenen.
- Het te ontwerpen onderwijsprogramma en dus ook de bouwstenen zijn gebaseerd op een tweejarig traject met bijbehorende eisen t.a.v. de onderwijstijd (een BOL-opleiding)
 - 800 klokuur BPV
 - 800 klokuur theorie-uren
 - 480 klokuur keuzedelen
 - 600 klokuur vaardigheden
 - 800 klokuur generieke vakken (Nederlands, rekenen en Engels)
 - Examen kerntaak
 - Examen kerntaak
 - Examen generiek
- In het te bouwen onderwijsprogramma verwerk je alle bouwstenen. De onderliggende logica waar je dat op baseert, bepaal je met elkaar.
- Zorg dat op elke tafel een stapel post-it's ligt (elke groep een eigen kleur)

RONDE 1



30 minuten

Hoe ziet voor jullie hét ideale onderwijsprogramma eruit? Overleg, puzzel en leg de beschikbare bouwstenen zo, dat jullie ideale onderwijsprogramma ontstaat waarin maatwerk maximaal mogelijk is. Je hebt meer bouwstenen dan dat er ruimte is op het spelbord. Overleg met elkaar welke je neerlegt en waarom. Neem hier 20 minuten de tijd voor.

De laatste 10 minuten reflecteer je met elkaar op het onderwijsprogramma. Benoem met elkaar wat de onderliggende spelregels/ontwerpprincipes zijn die jullie bewust of onbewust hanteren in wat jullie zien als goed onderwijs. Schrijf deze op en plak ze op het spelbord in een van de vakjes 'ontwerpprincipes'. Je kunt direct aangeven of het gaat om een ontwerpprincipe op team-, cluster/domein of organisatie-breed niveau.

NB: Maak na afloop van ronde 1 een foto van het spelbord (onderwijsprogramma incl. geformuleerde ontwerpprincipes).

TIP

Er zijn kaartjes met voorbeelden van ontwerpprincipes. Deze kun je gebruiken als inspiratie van je eigen ontwerpprincipes.

RONDE 2



10 minuten per interventie / vraag

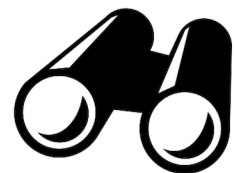
Het is augustus en de opleiding gaat van start. Al snel komen de 1e maatwerkvragen bij je binnen. En dan....? (Suggestie: als spelleider kun je de interventiekaarten 'aanbieden' aan de groepen. Geef ook een tijdslimiet aan hoelang ze er over mogen nadenken).

Bespreek hoe je met deze maatwerkvraag om kunt of wilt gaan (en niet kan ook een antwoord zijn). Herontwerp/herschik het onderwijsprogramma totdat het past. Als je tevreden bent over de oplossing, trek dan een saboteerkaart en doordenk of het ontwerp ook haalbaar en uitvoerbaar is. Trek je conclusies en verwerk dit door waar nodig de eerder geformuleerde ontwerpprincipes aan te scherpen. Maak gebruik van de reflectiekaarten. Als je klaar bent met het betreffende vraagkaartje, vul je jullie antwoord in op het scorebord.

Maak weer een foto van de opbrengsten (gewijzigde onderwijsprogramma en aangescherpte ontwerpprincipes).



Beantwoord zo de andere maatwerkvragen



TIP

GLUREN BIJ DE BUREN WORDT AANGEMOEDIGD. KIJK OOK EENS OP HET SCOREBORD. ZIJN ER TEAMS DIE EEN OPLOSSING GEVONDEN HEBBEN, DAT BIJ JULLIE NIET LUKTE? WISSEL UIT, SLA BRUGGEN EN INSPIREER ELKAAR

RONDE 3



30 minuten

In deze ronde moet je samenwerken met één of meer andere teams. Je krijgt een opdracht van de spelleider, en dan...? Wat betekent dit voor je eigen ontwerp? Maak gebruik van de reflectiekaarten. Pas of vul eventueel je ontwerpprincipes aan. Maak ook na deze ronde een foto van je spelbord.

RONDE 4

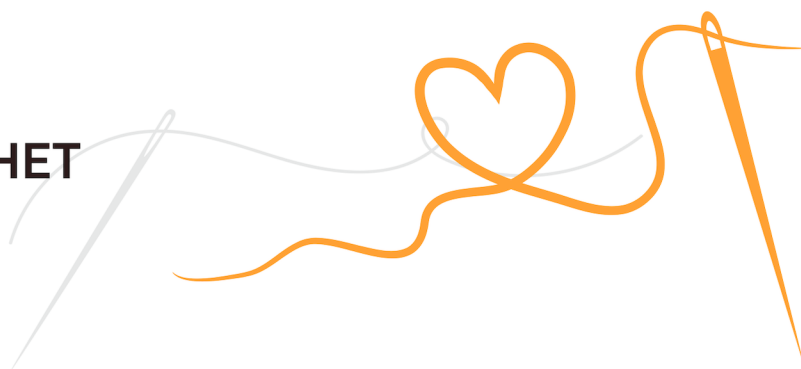


30 minuten

De laatste ronde doe je plenair. Alle groepjes plakken hun ontwerpprincipes op de grote flap aan de muur. Waar zit de overlap, zie je tegenstrijdigheden? Wat is de rode draad waar jullie als team mee verder willen? Wikken en wegen, ook vanuit de rol van student / opleidings-manager, roostermaker/planner en evt. opdrachtgever vanuit het werkveld. Verdeel rollen om te toetsen of je plan HUBOW (haalbaar, uitvoerbaar, betaalbaar, organiseerbaar en te waarderen is).

Waarom wordt dit wel of niet een succes? Formuleer je advies en overhandig dit aan je projectleider of het management.

**VEEL PLEZIER MET HET
M4-SPEL!**



COLOFON MEER MAATWERK MOGELIJK MAKEN

Idee en uitwerking

Sandra Beugel (Bureau Miss Daad)

Albert Jan Hoeve (Alfa-college)

Ontwerp en visuals

Lotte Heijkant (Studio Lotte Heijkant)

Grafische vormgeving:

Suzan van Daalen (Suzign)