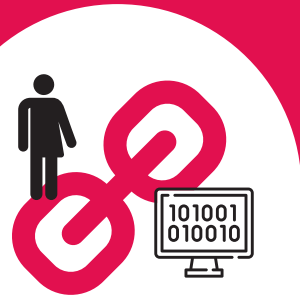


**Instructie:** print dubbelzijdig op A3, snij vervolgens de layout uit langs de snijtekens, vouw ze over het korte midden en bindt het boekje middels één of twee nietjes. Zorg dat de vellen zó op elkaar liggen dat de paginanummering loopt van 1 t/m 8.

# BEST OF BOTH WORLDS SPELREGELS



AV/A230251

**avans**  
hogeschool

## Voorwoord

Technologische ontwikkelingen in het onderwijs leiden niet vanzelf tot een goed gesprek over de meerwaarde ervan. Bij de implementatie zijn mensen met verschillende perspectieven en kennis betrokken. Met dit spel ‘Best of Both Worlds’ willen we het gesprek tussen die onderwijsprofessionals verdiepen over de vraag: waar kunnen mens en technologie elkaar aanvullen? Hoe organiseer je dat concreet? En waar moet je op letten?

Aan de hand van een concrete casus uit de onderwijspraktijk waarin het leerdoel, het didactisch doel en de mogelijk in te zetten technologie ingebracht worden, worden elkaars perspectieven verkend. Vanuit dit gesprek, in verschillende rondes, wordt steeds meer duidelijk hoe de optimale leeromgeving kan worden gecreëerd en kan de casusinbrenger met concrete voorbeelden aan de slag.

We wensen jullie veel speelplezier!

Esther van der Stappen  
Lector Digitale Didactiek  
Expertisecentrum Future-Proof Education  
Avans Hogeschool

- De deelnemers kunnen een foto maken van het spelbord, met name de onderste vakjes zijn interessant voor de **case-eigenaar** (randvoorwaarden voor implementatie, openstaande vragen en goede ideeën).

### Colofon

Idee: Esther van der Stappen  
Ontwerp en ontwikkeling: Teun Dubbelman, Hans van der Heijden, Irma Romme en Esther van der Stappen  
Met dank aan: Nanja Kleemans, alle onderzoekers van het lectoraat Digitale Didactiek (<https://www.avans.nl/onderzoek/expertisecentra/future-proof-education/lectoraten/digitale-didactiek>), de ICTO-community van Avans Hogeschool  
Productie: De Studio (Canon Creative Hub), Tilburg  
Iconen gemaakt door: Freepik van [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com) • Pixel perfect van [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com) • flatart\_icons van [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com) • Prosymbols Premium van [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com) • Smashicons van [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com) • ultimatearm van [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com) • Mayor Icons van [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com) • Fir3Ghost van [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com) • khulqi Rosyid van [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com) • Iconjam van [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com) • ranksol graphics van [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com) • zero\_wing van [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com) • logisstudio van [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com).

### Copyright

Lectoraat Digitale Didactiek, Expertisecentrum Future-Proof Education, Avans Hogeschool, oktober 2023.



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.nl>

Je bent vrij om:

- **het werk te delen** – te kopiëren, te verspreiden en door te geven via elk medium of bestandsformaat.

De licentiegever kan deze toestemming niet intrekken zolang aan de licentievoorwaarden voldaan wordt.

Onder de volgende voorwaarden:

- **Naamsvermelding:** De gebruiker dient de maker van het werk te vermelden, een link naar de licentie te plaatsen en aan te geven of het werk veranderd is. Je mag dat op redelijke wijze doen maar niet zodanig dat de indruk gewekt wordt dat de licentiegever instemt met je werk of je gebruik van het werk.
- **NietCommercieel:** je mag het werk niet gebruiken voor commerciële doeleinden.
- **GeenAfgeleideWerken:** Je mag het veranderde materiaal niet verspreiden als je het werk hebt geremixt, veranderd, of op het werk hebt voortgebouwd.
- Geen aanvullende restricties: Je mag geen juridische voorwaarden of technologische voorzieningen toepassen die anderen er juridisch in beperken om iets te doen wat de licentie toestaat.

2. De twee ambassadeurs leggen elk 2 kaartjes neer op het spelbord op de daarvoor aangewezen plekken:
- de **mens-ambassadeur** mag een **Mens+** of een **Tech-** kaart leggen en de **tech-ambassadeur** een **Mens-** of een **Tech+**.
  - de ambassadeur onderbouwt de keuze voor de 2 kaartjes met een betoog van maximaal 1 minuut (de **spelleider** bewaakt de tijd)
  - na het neerleggen kan de ambassadeur naar eigen inzicht de fiche onderin verschuiven
3. De **student** en **docent** mogen 1 vraag stellen aan 1 van de ambassadeurs naar aanleiding van hun betoog
4. Hierna gaan de spelers met elkaar in gesprek aan de hand van de kaartjes op het spelbord over de optimale mix van mens en technologie. Dit gesprek duurt maximaal 5 minuten (de **spelleider** bewaakt de tijd)
5. De **student** en **docent** prioriteren vanuit hun perspectief samen de kaartjes op het spelbord, in zowel volgorde als aantal: wanneer alle vakjes in 1 van de 4 kwadranten vol liggen, moet het kaartje met de minste prioriteit van het spelbord worden verwijderd
6. De spelers bespreken samen of de fiche op de juiste plek ligt
7. Optioneel: de **case-eigenaar** geeft een openstaande vraag mee die zij graag beantwoord ziet in de volgende ronde

Let op:

- als er tijdens het gesprek specifieke onbeantwoorde vragen of randvoorwaarden voor implementatie naar boven komen, kunnen die worden geparkeerd in de vakken onderaan het spelbord (door de **case-eigenaar**).
- na het betoog van een ambassadeur mag de **spelleider** als advocaat van de duivel ingrijpen met één kritische vraag over de beweringen en/of de onderbouwing ervan. Dit hoeft niet.

**Afronden**

- Als er 3 rondes gespeeld zijn en er is nog tijd over, bepalen de spelers samen of er nog een 4e ronde gespeeld moet worden. Dit kan afhangen van de verwachting of er nog nieuwe informatie boven water komt of niet.
- De spelersgroep geeft de **case-eigenaar** take-aways mee (elke rol geeft 1 inzicht mee)

**Algemene informatie over het spel**

**Speleigenschappen**

- Tijdsduur: 45-60 minuten
- Doel: Er wordt in meerdere rondes gespeeld om tot de optimale mix te komen tussen mens en techniek voor de inzet van technologie in het onderwijs (best of both worlds).
- Doelgroep: mensen uit het onderwijs (docenten, studenten, slb'ers, ICTO-coaches, onderwijskundigen, etc.).
- Subdoel case-eigenaar: goede ideeën opdoen voor verbetering van het onderwijsontwerp.
- Subdoel andere deelnemers: kennis & inzicht krijgen in het samenspel tussen mens en technologie in het onderwijs.
- Aantal spelers: minimaal 4, maximaal 8 (exclusief spelleider).

**Benodigdheden**

- 1 spelbord
- 1 dobbelsteen
- 1 fiche (rood)
- 1 instrument voor tijdsbewaking (bijv. mobiele telefoon)
- Kaarten:
  - 6 rol-kaarten (verschillende kleuren)
  - 4x6 speelkaarten:
    - 6x Mens+ (**groen**)
    - 6x Mens- (**rood**)
    - 6x Tech+ (**groen**)
    - 6x Tech- (**rood**))
  - 8 wildcard speelkaarten (4 **rood** 4 **groen**, blanco)
  - 6 technologie-kaarten (**paars**, met QR-code)
  - 4 meerwaarde-kaarten (**blauw**)
  - 6 onderwijs-kaarten (**olijfgroen**)
  - 2x5 reactiekaarten (emoji 😊)

## Spelregels

### Rolverdeling

Er zijn 6 rollen in het spel.

Enkele rollen (1 speler):

- **Spelleider** (is bekend met het spel; geen kaartje)
- **Case-eigenaar** (heeft een praktijkcase die in het spel leidend is; oranje kaartje)

Dubbele rollen (1 of 2 spelers):

- **Student** (donkergroen kaartje)
- **Docent** (donker olijfgroen kaartje)
- **Tech-ambassadeur** (licht paars kaartje)
- **Mens-ambassadeur** (licht blauw kaartje)

### Vorbereiden

- Wijs een **spelleider** aan. De **spelleider** is bij voorkeur al bekend met de spelregels.
- Kies een praktijkcase:
  - De praktijkcase is een bestaand praktijkvoorbeeld waarin technologie wordt toegepast, onderwijs dat nog in ontwikkeling is of nog slechts een innovatief idee
  - Als de praktijkcase bij aanvang niet al gekozen is, wordt in 5 minuten tijd door de spelers een case (en dus **case-eigenaar**) geselecteerd. De belangrijkste criteria voor een goede case zijn:
    - dat deze herkenbaar/begrijpelijk is voor de deelnemers (zodat iedereen kan meespelen) en
    - dat technologie een duidelijke rol speelt in het onderwijs (dus bijvoorbeeld niet alleen het gebruik van een LMS)
- Als de case gekozen is:
  - De **case-eigenaar** pakt het oranje rol-kaartje **Case-eigenaar** en legt dit voor zich op tafel
  - Kies uit de **paarse technologie-kaartjes** om welke technologie het gaat. Als jouw technologie er niet bij zit: schrijf deze op een wildcard. Leg het gekozen **technologie-kaartje** in het veld TECH
  - Bekijk indien nodig via de QR-code op het gekozen kaartje de korte video met toelichting op de technologie zodat alle spelers weten wat

deze inhoudt

- De **case-eigenaar** licht de case in maximaal 3 minuten toe aan de rest van de spelers en beantwoordt eventuele vragen
- Start van het spel:
  - In overleg kiezen de spelers welke van de **meerwaarde-** en **onderwijs-**kaartjes het best passen bij de praktijkcase:
    1. **Meerwaarde**: wat kan in dit voorbeeld doordat er technologie ingezet wordt (in tegenstelling tot als er geen tech gebruikt zou worden): creëren & produceren, communiceren & interacteren, efficiënt organiseren, simuleren & realiseren
    2. **Onderwijs(kundig doel)**: met welk doel wordt de technologie in het onderwijs ingezet: kennis verwerven & toepassen, monitoring & feedback, personaliseren & differentiëren, activeren & motiveren, verbinden & interacteren, reflecteren & evalueren
  - Leg de gekozen kaartjes in de velden op het spelbord: **MEERWAARDE** (1) & **ONDERWIJSDOEL** (1 of 2)
  - Verdeel de 4 overgebleven rollen over de overgebleven spelers. Het liefst past de rol bij de expertise & overtuigingen van de betreffende speler. De rollen **tech-ambassadeur** en **mens-ambassadeur** kunnen niet door dezelfde persoon worden gespeeld
  - De **rode** fiche wordt op het spectrum mens-tech onderaan het spelbord neergelegd

### Spelen

Er worden (afhankelijk van de tijd) minstens 3 rondes gespeeld, liefst 4.

**Spelleider** coördineert het verloop van het spel, houdt de tijd in de gaten en geeft aan wanneer de volgende ronde/fase van het spel start.

Eerste ronde:

De spelers leggen gezamenlijk twee **+-kaarten (mens of tech)** neer die volgens de groep het best passen bij wat zij gehoord hebben in de toelichting van de **case-eigenaar**.

Tweede ronde en verder:

1. De twee ambassadeurs (**mens** & **tech**) dobbelen: degene met het hoogste aantal ogen mag eerst