



WaardenWijzer

Het Spel



Handleiding

Introductie

Het WaardenWijzer spel is een manier om in de huid te kruipen van een stakeholder en een gesprek te voeren over de waarden die achter lastige vraagstukken zitten. Waarden die wij als onderwijs- en onderzoekssector belangrijk vinden. Een sector waar data, identiteit, cloud, internet of things, privacy, artificial intelligence, veiligheid, slimme devices en toets- en volgsystemen steeds belangrijker worden en nieuwe vraagstukken met zich meebrengen.

Wie heeft de zeggenschap over de data van onderwijs en onderzoek in de cloud? Om welk type data gaat het en in welk land staat die data dan? Kunnen we sociale media gebruiken binnen het onderwijs? Sluit dit goed aan op de student/leerling centraal stellen of creëren we nieuwe problemen die studenten/leerlingen niet zien? Is het op afstand een toets of examen afleggen met gebruik van camerabewaking een innovatie waardoor we minder hoeven te reizen en zelfs tijdens een pandemie door kunnen gaan, of is de inbreuk op de privacy te groot? Zijn zelflerende algoritmes voor alle studenten/leerlingen of medewerkers even eerlijk en behulpzaam, of zetten ze sommige groepen juist op een achterstand, en wie is daar dan weer verantwoordelijk voor?

Bij het balanceren van waarden zijn altijd meerdere oplossingen te verdedigen, maar de ene oplossing gaat niet altijd samen met de andere. Er moeten keuzes gemaakt worden. Hierbij worden sommige waarden juist wel, en andere weer niet gerealiseerd. We willen graag vaak transparantie en openheid maar willen niet dat

Iedereen alle cijfers zouden kunnen inzien van alle studenten/leerlingen. We willen wel overal verbinding met het wifi hebben en verbonden zijn met de wereld maar willen niet dat de hele wereld weet waar je exacte (wifi)locatie is. Het zijn niet altijd tegenstellingen (privacy vs. security of open vs. gesloten) maar het is een balans waar je vroeg of laat toch wel concessies moet doen, maar hoe?

Dit soort vraagstukken op het gebied van waarden zijn tegenwoordig aan de orde van de dag. De keuzes die daarbij gemaakt worden, kunnen daarbij onmogelijk door een enkeling gemaakt worden. Daar moeten we allemaal over mee kunnen praten vanuit de verschillende rollen die we hebben en die aan tafel (zouden moeten) zitten bij deze mooie, vaak verrassende en belangrijke vraagstukken.

Spelverloop

1 Kies een rol

Uitleg: In het spel – dat met een groep gespeeld wordt van minimaal 4 en maximaal 8 spelers – kruip je bijvoorbeeld in de huid van een student/leerling, bestuurder, privacy officer of onderwijsvernieuwer. Ze hebben allemaal een eigen rol en eigen verantwoordelijkheden in de vormgeving van onderwijs en onderzoek. Hoe maken we keuzes en welke conflicten komen we daarbij tegen? Hoe voelt het om een vraagstuk te bekijken door andere ogen?

Actie: Trek een personagekaart en verdiep je in je rol.

Er zijn 12 personagekaarten en idealiter speel je met 8 personen. Kies in overleg de belangrijkste rollen voor de case. Een directeur IT (MBO/HBO/WO) en een ICT Coördinator (PO/VO) zijn nooit tijdens dezelfde case aanwezig.

2 Kies een technologisch vraagstuk

Uitleg: Uitleg: Als groep kies je voor een actuele technologische ontwikkeling. Je vindt deze uitgewerkt in korte filmpjes op de website. Scan de QR-code op de laatste pagina van dit boekje om naar de filmpjes te gaan. Je kunt ook zelf een voorstel inbrengen. Let daarbij op dat het om een vraagstuk gaat, waarbij een keuze is gemaakt waar je het mee eens of oneens kunt zijn, zodat het spel ten volle gespeeld kan worden.

Actie: Kies een vraagstuk en denk erover na!

3 Het bord klaarzetten

Uitleg: Het speelbord is niet alleen de plaats waar het spel plaatsvindt, maar na elke ronde geeft het ook een mooie indruk van het proces. Zorg dus dat je zorgvuldig de personagekaarten op zijn plaats legt en de pionnen op het bord plaatst en verschuift.

Acties:

1. Elke speler legt diens personagekaart op de juist plek.
2. Elke speler zet 3 pionnen van de kleur van diens personage naast de personagekaart.
3. Het geld wordt verdeeld.

We zijn klaar om te spelen!

Speeltip: Er zijn 3 speelrondes. Je kunt er zelf voor kiezen om 1, 2 of 3 rondes te spelen. Het advies is om in ieder geval ronde 1 en 2 te spelen. Ronde 3 is optioneel. Speel elke ronde, alsof er geen volgende ronde is. Op die manier geeft het spel een mooie indruk van de standpunten en de ontwikkeling daarvan gedurende het spel!

4 Speelronde 1: standpunten uitwisselen

Uitleg: Je hebt nagedacht over je personage. Wat voor bestuurder, student/leerling of docent ben je? Vanuit die positie kijk je naar het vraagstuk.

Actie: Stel je voor. Wat voor personage ben je? En plaats vervolgens één pion op het bord.

Kies daarbij een waarde en het vlak 'eens' of 'oneens'. Licht toe waarom je de keuze maakt.

Voorbeeld: Ik kies voor de waarde gelijkheid en het vlak oneens, omdat ik bang ben dat kansarme kinderen geen toegang tot een laptop hebben. Ik ben voor behoud van gelijkheid.

Ga met de klok mee. Iedereen stelt zich voor, speelt één pion en licht deze toe. Je kunt per vlak maar één pion van dezelfde kleur wegzetten. Daarna krijgt iedereen met de klok mee de mogelijkheid om een tweede en derde pion te spelen. Dat hoeft niet. Je mag ze ook niet spelen. De ronde is afgelopen als alle pionnen gespeeld zijn, of deelnemers aangeven geen pionnen meer te willen spelen.

Vastleggen: Aan het einde van ronde 1 maak je een (helikopter view) foto van het bord. Je hebt nu een mooi beeld van de initiële standpunten.

5 Speelronde 2: onderhandelen

Uitleg: Het doel van deze ronde om één van de volgende situaties te bereiken:

- alle pionnen staan in het vlak 'oneens' of in het vlak 'onder voorwaarden';
- alle pionnen staan in het vlak 'eens' of in het vlak 'onder voorwaarden'.

Als één van deze situaties is bereikt, is het spel afgelopen. Indien je geen consensus bereikt kun je – als je dat wilt – een derde ronde spelen. Echter, speel deze ronde alsof er geen derde ronde komt.

Actie: De eerste speler begint. De speler kiest uit wie die wil overtuigen diens pion te verschuiven van 'eens' naar 'oneens' of vice versa. Het is ook mogelijk om iemand te bewegen de pion van het bord te nemen of te verschuiven naar 'onder voorwaarden'. Als dat laatste gebeurt, schrijft een speler de voorwaarden op het invulformulier. Het werkt twee kanten op, als jij je pion verschuift 'onder voorwaarden', kan je dat ook van de ander verlangen.

Speeltips: Probeer eerst iemand te overtuigen de pion te verschuiven of het bezwaar weg te nemen. Voorwaarden toevoegen is optie 2. Iedereen aan tafel praat respectvol mee, ook als je even geen pion hebt, of als het niet over jou gaat. Probeer (kort) anderen te beïnvloeden met inhoudelijke argumenten, zonder constant aan het woord te zijn.

Het werkt goed om een vaste tijd aan te houden voor de onderhandelingen. 30 – 40 minuten werkt goed voor 8 spelers.

Daarna speelt de volgende speler. Speel net zolang tot er consensus is. In zo'n geval staan alle pionnen op eens of onder voorwaarden. Of alle pionnen op oneens of onder voorwaarden. Stop wanneer duidelijk is dat er geen oplossing komt of wanneer de afgesproken tijd om is.

Spelers mogen hun beurt overslaan. Spelers mogen ook besluiten om – als ze nog een pion over hebben – die opnieuw te spelen (op een andere waarde).

Vastleggen: Aan het einde van ronde 2 maak je een foto van het bord. Hoe meer er verschoven is ten opzichte van ronde 1, hoe meer flexibiliteit is getoond tijdens de onderhandelingen. Daarnaast maak je een foto van het invulformulier. Samen met het invulformulier heb je nu een beeld van het resultaat na onderhandelen. Hoe meer voorwaarden, hoe meer compromis er gevonden is.

6 Speelronde 3: geld (macht)

Uitleg: Indien er nog geen oplossing is na ronde 2 volgt er een derde ronde. In deze ronde speelt geld/macht de doorslaggevende rol. De tafel wijst een vertegenwoordiger aan van 'groep eens' en een vertegenwoordiger van 'groep oneens'. Dit zijn de meest fanatieke vertegenwoordigers van de standpunten in het spel tot nu toe.

Actie: Beide vertegenwoordigers zetten hun eigen geld op eens of oneens en spreken vervolgens één voor één de andere deelnemers aan. De vertegenwoordigers verzamelen geld voor hun standpunt. Andere spelers hoeven niet all-in. Ze mogen hun geld verdelen over 'eens' en 'oneens' of besluiten hun geld te houden. Leg het geld op de vlakken eens of oneens op het bord. Het is leuk om met de 'armste' speler te eindigen.

Na afloop van deze ronde haal je de pionnen van de verliezer (die met het minste geld) van het bord.

Vastleggen: Aan het einde van ronde 3 maak je een foto van het bord. Je ziet nu wat het eindresultaat is nadat geld mee heeft gespeeld.

7 Napraten en evalueren

Je hebt nu foto's van drie rondes. Misschien is er aan meerdere tafels gespeeld met dezelfde case. Welke overeenkomsten en verschillen zie je? Wat valt er verder op? Hoe verliep het gesprek? Wat heb je ervan geleerd? Wat zou je voortaan anders doen? Vergelijk de invulformulieren. Deel belangrijke voorwaarden.

Praat na, evalueer, borrel, en blijf in gesprek!

Website van het spel

Op de website van het spel (te bereiken via de QR-code) is het mogelijk om een aantal cases te vinden. Deze worden geïntroduceerd middels een kort filmpje. Kies een goede case uit en ga aan de slag!

<https://edu.nl/waardenwijzerspel>

