



ixpeditie maatwerk

HANDLEIDING



Sara



Jesse



Kai



Laila

Colofon

December 2018

iXperium/ Centre of Expertise Leren met ict www.ixperium.nl

Faculteit Educatie, Hogeschool van Arnhem en Nijmegen

Auteurs

Anne-Marieke van Loon

Rianne Kooi

Irma van der Neut

Frank Bovenkerk

Marijke Kral

Kirsten de Ries

HAN Press Nijmegen, The Netherlands 2018



Dit spel is medegefinancierd door Regieorgaan SIA, onderdeel van de Nederlandse Organisatie voor Wetenschappelijk Onderzoek (NWO)



Geselecteerde licentie

Naamsvermelding-NietCommercieel-GelijkDelen 4.0 Internationaal



Je bent vrij om:

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

het werk te bewerken – te remixen, te veranderen en afgeleide werken te maken

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.

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.

Let op:

Voor elementen van het materiaal die zich in het publieke domein bevinden, en voor vormen van gebruik die worden toegestaan via een uitzondering of beperking in de Auteurswet, hoef je je niet aan de voorwaarden van de licentie te houden.

Er worden geen garanties afgegeven. Het is mogelijk dat de licentie je niet alle gebruiksvrijheden geeft die nodig zijn voor het beoogde gebruik. Bijvoorbeeld, andere rechten zoals publiciteits-, privacy- en morele rechten kunnen het gebruik van een werk beperken.

Inhoud

1.	Inleiding.....	5
2.	Korte beschrijving van het spel.....	6
2.1.	Kernelementen van het spel	6
3.	Rol van de spelleider	10
3.1.	Kenmerken van de spelleider.....	10
3.2.	Rol van de spelleider en voorbereiding daarop	10
4.	Voorbereiden en spelen van het spel	15
4.1.	Voorafgaand aan de spelsessie	15
4.2.	Klaarzetten op de dag van de spelsessie.....	16
4.3.	Tijdens de spelsessie	17
4.4.	Na afloop van de spelsessie	22
5.	Technische instructie	24
5.1.	Voorbereiden sessie.....	24
5.2.	Uitnodigen van de spelers via MailChimp.....	25
5.3.	Aanzetten en opstarten van de apparaten	45
5.4.	Opruimen set.....	47
5.5.	Ophalen gegevens uit het spel	47
5.5.1.	Opslaan als PDF	47
5.5.2.	Ophalen data in het JSON formaat	48
5.6.	Email bedankje achteraf naar de spelers via MailChimp.....	48
5.7.	Veel voorkomende oplossingen.....	48
	Bijlagen.....	50
	Bijlage 1: Achtergrondinformatie van het spel: vormgeven en organiseren van maatwerk met ict	51
	Bijlage 2: Casus 1.....	53
	Bijlage 3: Casus 2.....	54
	Bijlage 4: Karakters.....	55
	Bijlage 5: Rollen met bijbehorende factoren	59
	Bijlage 6: Uitnodiging mails spelers	60

Bijlage 7: Instructiemail directeur	67
Bijlage 8: Attributen voor rollen	71
Bijlage 9: Ict- attributen	72

1. Inleiding

Veel scholen zijn op zoek naar flexibel onderwijs dat aansluit bij individuele behoeften van leerlingen. Leraren vragen zich af hoe ze leerlingen meer maatwerk kunnen bieden en hoe ze ict hierbij kunnen inzetten.

Het spel iXpeditie Maatwerk wil leraren (in opleiding) laten nadenken over wat er nodig is om het onderwijs, in de klas en op schoolniveau, adequaat in te richten om maatwerk met ict te bieden. Hierbij staat niet alleen het primaire proces centraal maar wordt ook nagedacht over de organisatie van de school. De keuzes die in het spel worden gemaakt met betrekking tot maatwerk met ict hebben namelijk gevolgen voor verschillende actoren (mensen) en factoren (zaken) van de school.

In deze handleiding staat beschreven hoe je als spelleider het spel 'iXpeditie Maatwerk' met een school- of studententeam kunt spelen.

De handleiding begint met een korte beschrijving van het spel. Daarna wordt ingegaan op de rol van de spelleider en voorbereidingen voor en aanwijzingen bij de uitvoering van het spel. De handleiding besluit met een visualisering van het draaiboek van het spel.

2. Korte beschrijving van het spel

In dit spel gaan teams van leraren of studenten (leraren in opleiding) oplossingen bedenken voor hulpvragen van individuele leerlingen. Ze denken met elkaar na over hoe ze ict op school kunnen vormgeven zodat er recht wordt gedaan aan behoeften van individuele leerlingen. Ze gaan niet alleen in gesprek over het primaire proces maar ook over de consequenties voor de schoolorganisatie. Een uitgebreide beschrijving van de achtergronden van het spel staat in hoofdstuk 6.

Doel:

Het krijgen van inzicht in hoe maatwerk met ict op school vormgegeven kan worden en welke organisatieaspecten hierbij van belang zijn.

(Sub)doelen:

De leraar/ student:

- kent relevante actoren en factoren die een rol spelen bij het vormgeven en organiseren van maatwerk met ict;
- begrijpt hoe actoren en factoren, die een rol spelen bij het vormgeven en organiseren van maatwerk met ict, samenhangen;
- heeft zicht op zijn eigen rol bij het vormgeven en organiseren van maatwerk met ict;
- is bereid om in de praktijk aan de slag te gaan met het vormgeven en organiseren van maatwerk met ict.

Actoren: o.a. leraren, leerlingen, ouders, leidinggevenden, ondersteuners.

Factoren: o.a. leerdoelen, leeromgeving, leermiddelen, ict, toetsing, groeperingsvorm, tijd en plaats van leren, inrichting, professionele ontwikkeling, taak- en functiedifferentiatie.

2.1. Kernelementen van het spel

Het spel “iXpeditie Maatwerk” is een teamspel waarbij een schoolteam of een team van leraren in opleiding oplossingen gaat bedenken voor hulpvragen van fictieve leerlingen. Het spel bestaat uit 3 spelrondes. In de eerste twee rondes staat het “sensitizing” en warmdraaien centraal. In iedere ronde nemen de deelnemers een andere rol aan waardoor ze de problematiek zien vanuit verschillende brillen en nieuwe ideeën en inzichten voor oplossingen opdoen. Hierdoor komen

verschillende actoren en factoren die een rol spelen bij het realiseren van maatwerk met ict voor de spelers in beeld.

Iedere ronde staat een casus centraal. In deze casus wordt een gebeurtenis geschetst waarbij de spelers moeten gaan nadenken over oplossingen m.b.t. maatwerk met ict. Vier subteams die allemaal een andere rol en een specifieke fictieve leerling representeren spelen tegen elkaar. Tijdens het spel wordt door de subteams per ronde gestemd op de beste oplossing voor de fictieve leerling. Per ronde wordt een winnaar aangewezen. De winnaar is het subteam met de meeste stemmen.

Het spel wordt bij voorkeur gespeeld in een inspirerende omgeving, bijvoorbeeld een techlab (zoals het iXperium). In de omgeving zijn verder aanwezig: vier tablets waar de teams het spel op spelen, een laptop waarop de spelleider het spel bedient, een presentatiescherm, een aantal ict-attributen ter inspiratie en attributen waarmee deelnemers zich kunnen inleven in hun rol.

Teamspel

Ixpeditie Maatwerk is een teamspel dat gespeeld wordt door een schoolteam of een team van studenten (leraren in opleiding). In het spel gaan **vier subteams** (van twee tot vier spelers) met elkaar de competitie aan. Er kunnen maximaal 16 spelers aan het spel deelnemen. Mocht het team groter zijn dan 16 personen dan kan ervoor worden gekozen om twee sessies in te plannen.

De groepen worden, indien mogelijk, zo ingedeeld dat ze verschillende typen spelers (persona's) bevatten. De onderscheidende persona's zijn: socializer, achiever, explorer en killer. Deze zijn afkomstig van Bartle (1996). Voor meer informatie zie:

<https://gamer.nl/artikelen/achtergrond/wat-voor-gamer-ben-jij-de-vier-typen-gamers-van-bartle>

De directeur/ opleider wordt gevraagd om de teams zo te vormen dat in ieder team tenminste twee spelerstypen voorkomen (zie bijlage 7 "instructiemail voor de directeur"). Dit is vooral bedoeld om diversiteit in teams te waarborgen.

Hulpvraag van een leerling

De deelnemers aan het spel krijgen voorafgaand aan de spelsessie een mail met een hulpvraag van een leerling. Er zijn vier **fictieve leerlingen** (Kai, Sara, Jesse en Laila) met ieder een **eigen hulpvraag** (zie Bijlage 6).

Ieder subteam krijgt één van de vier leerlingen toegewezen. De bedoeling is dat **de hulpvragen beantwoord worden tijdens het spel**. De subteams bedenken tijdens het spel ieder een **maatwerkoplossing** voor hun leerling. De oplossingen worden gezocht op klas- en schoolniveau.

Drie spelronden met steeds een andere casus

Het spel wordt gespeeld in **drie rondes**, waarin steeds een andere casus centraal staat. Een casus is een situatieschets van een school die maatwerk met ict wil. De eerste twee casussen worden ingebracht vanuit het spel (zie Bijlagen 2 en 3). De eerste ronde betreft een school die meedoet met de regeling “regelluwe scholen” (zie Bijlage 2). De spelers hebben voor deze school de kans om het onderwijs opnieuw vorm te geven door voor de leerlingen een optimale omgeving te realiseren. In de tweede ronde wordt er een nieuwe casus geïntroduceerd. Het betreft een andere school dan in de vorige casus. Deze school heeft te maken met krimp (zie Bijlage 3). Een ouder biedt aan om de school te helpen in de vorm van sponsoring voor ict-inzet en ontwikkeling.

In de derde ronde wordt de brug geslagen naar de eigen praktijk. De spelers moeten een eigen casus inbrengen met betrekking tot maatwerk met ict, die bij hun op school speelt. Het gaat om een casus die schoolbreed en integraal is. De casus mag ook een wens van de school zijn. Vanuit deze casus gaan de spelers weer met de hulpvragen van de leerlingen aan de slag met het idee dat deze leerlingen ook op hun eigen school aanwezig zijn.

Nadat ieder team zijn oplossing heeft ingebracht worden de oplossingen besproken en verdedigd. Daarna wordt er gestemd. De oplossing met de meeste stemmen wint de ronde. Na de stemronde vindt het gesprek plaats over wat de oplossing betekent voor de andere leerlingen (sub-debriefing).

Oplossingen bedenken vanuit verschillende rollen

Tijdens elke ronde bedenkt ieder team voor zijn leerling de beste oplossing, dit vanuit zijn eigen **rol** en de te beïnvloeden factoren. Een rol kan per ronde slechts eenmaal worden gekozen. In elke ronde wordt er dus gedacht vanuit vier verschillende rollen. Verder neemt ieder team in iedere spelronde een andere rol aan. De rollen (**actoren**) waaruit de spelers kunnen kiezen zijn: ict-coördinator, onderwijsinspecteur, ouder, directeur, conciërge, bouwcoördinator, intern begeleider, uitgever en schoolbestuurder. Iedere rol heeft een aantal factoren tot zijn beschikking waar hij zeggenschap over heeft (zie Bijlage 5). De deelnemers kunnen deze **factoren** gebruiken bij hun oplossing. Om zich in te leven in de rol zoeken de deelnemers aan het begin van iedere ronde een passend attribuut en lezen het kaartje met factoren behorende bij de rol.

Discussiëren over de oplossingen (subdebriefing)

De oplossingen worden gepresenteerd op een centraal scherm. Elk subteam krijgt kort de tijd om, vanuit de eigen rol, de eigen **oplossing te verdedigen**. Andere teams mogen hierop reageren. Daarna stemt iedere speler individueel op de beste oplossing. De winnende oplossing wordt getoond. Ter afsluiting van het spel wordt een **reflectiegesprek** onder leiding van de spelleider gevoerd. Dit is de **sub-debriefing**.

Tips en tricks

Tussendoor krijgen de spelers **tips/tricks** vanuit het spel aangereikt. Voorbeelden van deze tips zijn: “Als je de inbreng van leerlingen vergroot, is het niet meer mogelijk heel klassikaal te werken en moet de groeperingsvorm flexibeler zijn” en “Met ict kunnen de leerlingen flexibeler leren, zo kunnen ze dan (mits voldoende devices beschikbaar) ook buiten schooltijd (verder) leren.”

Debriefing

Na afloop van iedere spelronde vindt een sub-debriefing plaats. Aan het einde van het spel vindt nog een totale debriefing plaats. In de debriefing staat reflectie op het leerproces centraal. Hierin speelt de spelleider een essentiële rol. De kwaliteit van dit gesprek bepaalt of de spelervaring ook als echt leermoment van de deelnemers beklijft. Voor deze debriefing stappen de spelers uit de rol die zij speelden in de spelwereld. Eerst wordt de koppeling gelegd met de leerervaring van de persoon zelf (niet vanuit de rol) en daarna wordt de stap gemaakt naar wat dit betekent voor de eigen praktijk (hoe passen we dat toe in de dagelijkse praktijk?). Dit in tegenstelling tot de sub-debriefings waarbij de reflectie gaat over de oplossingen van de spelers in het spel en vanuit hun rol.

Herinneren

Een week na de spelsessie worden de deelnemers herinnerd aan de spelsessie via een mail.

3. Rol van de spelleider

3.1. Kenmerken van de spelleider

Een spelleider van iXpeditie Maatwerk beschikt over de volgende competenties:

- Hij heeft kennis van verschillende manieren van vormgeven van maatwerk met ict in het primair proces.
- Hij heeft kennis van actoren en factoren die een rol spelen bij het organiseren van maatwerk met ict.
- Hij is ict-vaardig om het digitale aspect van het spel uit te voeren (bedienen digitaal spel).
- Hij is vaardigheid in procesbegeleiding en in het creëren van een veilige sfeer/ context.
- Hij is thuis in gespreksdynamica en is in staat om sociale interactie en reflectief leren te bevorderen.

3.2. Rol van de spelleider en voorbereiding daarop

De spelleider doet het volgende:

- onderhouden contacten met de school in de aanloop naar het spel;
- inrichten van de spelruimte en, indien nodig, maken van afspraken met de school hierover;
- bedienen van de laptop waar het spel op staat;
- begeleiden van de deelnemers tijdens het spel: introductie op het spel, aankondigen verschillende spelmomenten, instructie tijdens de verschillende spelmomenten, begeleiden discussies (tijdens bespreken oplossingen, sub-debriefing en debriefing);
- tijdens het spelen van het spel is het de taak van de spelleider om de deelnemers goed door het spel te leiden. Hij zorgt dat deelnemers de juiste informatie hebben, dat ze weten wat ze moeten doen en biedt een luisterend oor voor vragen en onduidelijkheden. Hij stelt de “waarom-vraag” om de spelers te laten nadenken over de consequenties van hun oplossingen.

In hoofdstuk 4 worden de acties van de spelleider voorafgaand en tijdens het spel stap voor stap toegelicht.

Vorbereiding op het spel

De spelleider bereidt zich grondig voor op het spelen van het spel. Dit is nodig omdat de spelleider geen neutrale rol speelt in het spel. De spelleider zorgt er samen met het spel voor dat de deelnemers een bepaald proces doorlopen dat nodig is om meer te leren over het vormgeven en organiseren van maatwerk met ict. De processen worden (deels) zichtbaar in het gedrag van deelnemers. Tijdens het spel checkt de spelleider of deelnemers dit gedrag vertonen. De spelleider prikkelt deelnemers (indien nodig) tot het vertonen van het gewenste gedrag. Hiervoor moet de spelleider vooraf weten wat het gewenste gedrag is en hoe dit te herkennen.

De spelleider bereidt zich als volgt voor op het spelen van het spel:

- Lezen twee publicaties: *Dimensies van gepersonaliseerd leren. De eerste bouwsteen voor het organiseren van gepersonaliseerd leren* (Van Loon, Van der Neut, De Ries & Kral, 2016) en *Organiseren van personaliseren van leren. Enkele praktijkscenario's* (Van Loon, Van der Neut, De Ries & Kral, 2018).
- Op de hoogte zijn van ict inzet in het onderwijs met betrekking maatwerk/ gepersonaliseerd leren. Dit kan door een bezoek te brengen aan het iXperium. Zie ook Bijlage 9 voor de betekenis van de ict middelen die op tafel liggen tijdens het spel.
- Een instructiebijeenkomst bijwonen.
- Kennismaken van de kenmerken en hulpvragen van de fictieve leerlingen (zie Bijlage 4).
- Kennismaken van de processen die het spel wil oproepen (zie onderstaande tabel) en bijbehorend (herkenbaar) gedrag en de rol van de spelleider hierbij

De spelsimulatie heeft een aantal relevante onderdelen die van belang zijn voor het leerproces van de spelers. Deze onderdelen zijn:

- interactie met het systeem -> de spelers gaan aan de slag met verschillende (f)actoren op het gebied van maatwerk met ict;
- disequilibrium -> de spelers doen nieuwe inzichten op en worden aan het denken gezet. Ze gaan twijfelen over hun eigen aannames, ze stellen deze ter discussie;
- reflectief leren -> de spelers reflecteren hun eigen ideeën, eigen gedrag en eigen praktijk. De spelers stellen hun eigen ideeën over actoren en factoren die een rol spelen bij maatwerk met ict ter discussie;
- modelleren en experimenteren -> de spelers gaan oplossingen bedenken mbt maatwerk met ict die voor hen nieuw zijn;
- contextuele factoren: veiligheid en commitment -> om het spel te spelen moet er een veilige sfeer zijn en alle spelers betrokken zijn.

Hieronder staan de processen die het spel wil oproepen en consequenties voor de rol van de spelleider. Voor de spelleider is het van belang om te letten op het gedrag dat de spelers vertonen op deze onderdelen en hoe je dit gedrag kunt stimuleren.

Figuur 1. Processen die het spel wil oproepen en consequenties voor de rol van de spelleider

Processen die het spel wil oproepen	Gedrag van deelnemers dat je wilt zien	Rol van de spelleider
Interactie met actoren en factoren die een rol spelen bij maatwerk met ict	<ul style="list-style-type: none"> • Meerdere actoren en factoren in oplossing noemen. • Oplossingen kiezen en beargumenteren vanuit de gekozen rol. 	<ul style="list-style-type: none"> • Deelnemers stimuleren om per ronde een andere rol te kiezen. • Deelnemers aanspreken in hun rol, bijvoorbeeld "Moeder van Kai wat vindt u hiervan"

	<ul style="list-style-type: none"> • Factoren die op kaartje bij rol staan gebruiken. • Elementen van oplossingen van andere teams gebruiken bij eigen oplossing in volgende rondes. • Oplossingen met elkaar combineren. • Verhelderende, verdiepende vragen aan elkaar stellen. • Met elkaar in discussie gaan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kaartje met factoren toelichten en deelnemers stimuleren die te gebruiken bij het uitwerken van de oplossing • Aan deelnemers tijdens de subdebriefing vragen wat een bepaalde oplossing betekent voor een van de factoren die op het kaartje bij hun rol staan. <i>“Bouwcoördinator, wat betekent dit voor de indeling van groepen?”</i> • Deelnemers vragen of oplossing die voor de ene leerling werkt, ook werkt voor de andere leerling. • Wijzen op tips and tricks.
Disequilibrium	<ul style="list-style-type: none"> • Termen gebruiken als “zo heb ik er nog niet eerder naar gekeken”, “nu snap ik het”, “zo kun je er ook naar kijken”, etc. • Deelnemers worden stil, boos, verdrietig. • Deelnemers stellen hun eigen oplossing ter discussie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reageren op opmerkingen als “zo heb ik er nog niet eerder naar gekeken”. Wat dacht je eerst, wat is er nu anders? • Het stellen van kritische vragen stimuleren of deze zelf stellen. • Signaleren emoties deelnemers. Evt. vragen wat er aan de hand is. • Vragen waarom deelnemer de eigen oplossing niet kiest. • Indien nodig zelf disequilibrium oproepen, bijv. “dit is wel een veilige keuze. Kun je nog een stap verder gaan in het bieden van maatwerk?”
Reflectief leren	<ul style="list-style-type: none"> • Elkaars argumenten voor een oplossing bespreken. • Opmerkingen over relaties tussen 	<ul style="list-style-type: none"> • Waarom vragen stellen, bijv. “waarom is dit een wel/niet een goede oplossing?” of “waarom

	<p>oplossingen in het spel en de eigen praktijk.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Opmerkingen waarin het eigen handelen en denken ter discussie worden gesteld. • Verhelderende vragen stellen over oplossingen. • Je eigen oplossing ter discussie stellen, kiezen voor andere oplossing. 	<p>heb je op deze oplossing gestemd?"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doorvragen op oplossingen, bijv. denk je het gaat lukken om dit in de praktijk te organiseren? Waarom wel of niet? En "Gaat deze oplossing ook voor andere leerlingen werken of staat het hun leren juist in de weg?" • Vragen waarom deelnemers stemmen op de oplossing van een ander team en niet op hun eigen oplossing. • Vragen of dit ook een oplossing is voor een bepaald element van de hulpvraag van een leerling (waar nog geen aandacht voor is).
<p>Experimenteren en modelleren</p>	<ul style="list-style-type: none"> • De creativiteit van de gegeven oplossingen (de mate waarin ze meerdere actanten betrekken in hun eigen oplossing en deze kenmerken, acties en relaties toedichten die nog niet eerder zijn genoemd) • Integratie van oplossingen van anderen in de eigen oplossing. • Reactie op oplossingen van anderen: staan ze open voor andere ideeën? ("oh, dat is een leuk, interessant idee" etc.). 	<ul style="list-style-type: none"> • Deelnemers uitdagen om 'out of the box' te denken. "Dit is een regelluwe school, daar kun je dus echt nieuwe dingen uitproberen" • Als deelnemers steeds vergelijkbare oplossingen aandragen: "zijn er ook andere oplossingsrichtingen denkbaar?" • (Nogmaals) wijzen op brede mogelijkheden van ict door te wijzen op de ict-middelen in het midden van de tafel. • Deelnemers suggesties doen voor vernieuwende manieren van organiseren van maatwerk met ict. Bijv. "op die en die school hebben ze dat zo

		aangepakt, zou dat ook iets voor deze leerlingen zijn?”.
Veiligheid	Deelnemers durven te zeggen wat ze willen zeggen.	<ul style="list-style-type: none"> • Zorgen voor een veilige sfeer. • Alle deelnemers in ronde 1 en 2 continu aanspreken in de gekozen rol en niet als zichzelf. • Als er personen overheersend aan het woord zijn hen hierop wijzen en anderen een kans geven om iets te zeggen.
Commitment	Elke deelnemer doet actief mee.	<ul style="list-style-type: none"> • Deelnemers die niet actief meedoen erbij betrekken, stimuleren tot actieve bijdrage.

4. Voorbereiden en spelen van het spel

4.1. Voorafgaand aan de spelsessie

- **Een school** meldt zich aan om het spel te spelen via ixpeditie.maatwerk@ixperium.nl, dit account kan worden bereikt via www.gmail.com
- De spelleider stemt een datum voor het spelen van het spel af met de directeur.
- De directeur¹/ opleider ontvangt twee weken voordat het spel gespeeld gaat worden mail met een instructie, de spelleider verstuurt deze mail (zie Bijlage 7).
- **De directeur/opleider** deelt zijn teamleden of studenten in in 4 subteams die allemaal een eigen leerling toegewezen krijgen. De directeur denkt na, in overleg met teamleden, over een casus voor ronde 3. De casus moet schoolbreed en integraal zijn m.b.t. organiseren van maatwerk met ict.
- **De directeur/opleider** geeft de namen van de spelers met hun e-mailadressen uiterlijk één week voor de spelsessie door aan de spelleider. Hij levert dit aan in een Excel-format. Hij geeft de casus voor ronde 3 door.
- **De spelleider** zet uiterlijk drie werkdagen voor de spelsessie de namen van de spelers en de e-mailadressen in het systeem (MailChimp) en laat de uitnodigingen versturen. Dit kan door het Excel-format te uploaden in het systeem, zie hiervoor de technische instructie in hoofdstuk 5. Inloggen om de mails te versturen gaat via <https://login.mailchimp.com/>, met als gebruikersnaam iXpeditieMaatwerk.
- De spelleider reserveert de materialen voor het spel bij het iXperium (kist met spelmateriaal en ict-attributen, zie Bijlage 9) en reserveert de ruimte.
- **De spelleider** checkt een dag van tevoren of de tablets zijn opgeladen of vraagt iemand van het iXperium dit te controleren en zorgt ervoor dat deze worden opgeladen als dit niet het geval is.

Wie	Activiteit	Wanneer
Schoolteam	Meldt zich aan om het spel te spelen via ixpeditie.maatwerk@ixperium.nl	-
Spelleider	Spreekt een datum af met de directeur Reserveert de materialen voor het spel bij het iXperium Verzendt instructiemail naar directeur (zie Bijlage 7)	2 weken voor de spelsessie

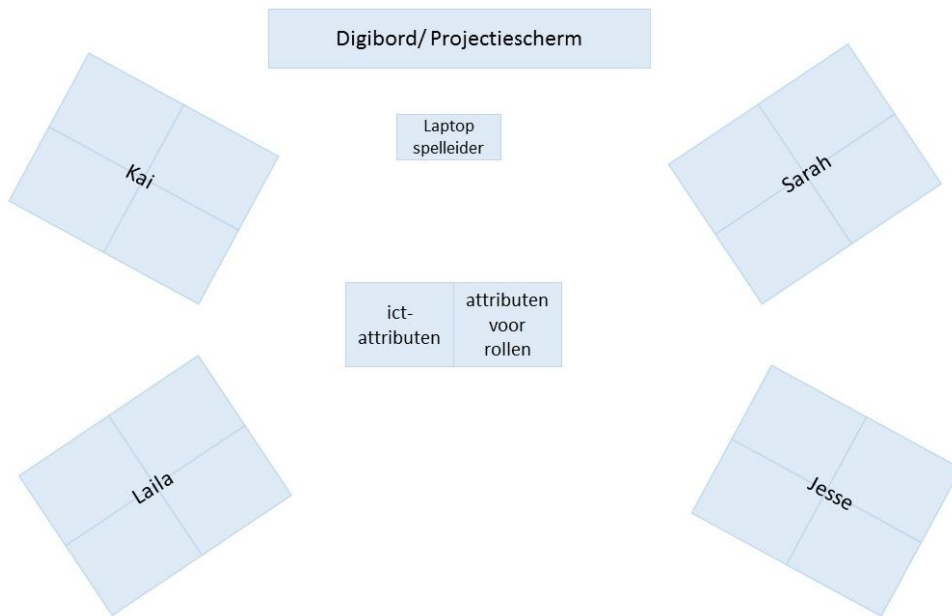
¹ Als het spel gespeeld wordt met studenten, vormt de desbetreffende opleider de subgroepen.

Directeur	Vormt subteams van twee tot vier spelers. Geeft de namen van de spelers met hun e-mailadressen aan de spelleider. Beschrijft een eigen casus en geeft dit door aan de spelleider.	1 week voor de spelsessie
Spelleider	Verzenden mail met hulpvraag leerling naar deelnemers.(zie Bijlage 6)	3 werkdagen voor de spelsessie

4.2. Klaarzetten op de dag van de spelsessie

De spelleider haalt de benodigde materialen (spelkist, laptotas met spel en ictattributen) op bij het iXperium en zet de spelomgeving klaar. De spelleider zet de opstelling klaar op onderstaande wijze, zie voor een schematische weergave figuur 1:

- In de ruimte staan vier groepjes van vier tafels waar de subteams kunnen plaatsnemen op zo'n manier dat de alle deelnemers elkaar kunnen zien, zie figuur 1.
- Op iedere groepje staat een afbeelding van een van de vier fictieve leerlingen.
- Op iedere tafel staat een tablet klaar waarop het spel is geopend.
- In het midden van de ruimte staan op tafels de attributen behorende bij de rollen uitgestald en daar liggen de geplastificeerde kaartjes met een beschrijving van de rollen en de daarbij horende factoren (zie Bijlagen 5 en 9).
- In het midden van de ruimte staat ook een tafel met daarop de ict-materialen uitgestald zoals:
 - B-bot
 - Ozobot
 - Chromebook
 - Lego Mindstorms
 - Folder competenties leren en les geven met ICT.
 - Microbit
 - Google Cardboards
- De spelleider heeft een laptop.



Figuur 1. Schematische weergave spelopstelling.

4.3. Tijdens de spelsessie

Het spel heeft een speelduur van 4 uur. Het wordt gespeeld in drie rondes van 50 minuten. Aan het einde van iedere ronde evalueren de deelnemers met elkaar de geleerde lessen door middel van een sub-debriefing. Op het einde van het spel vindt er een debriefing plaats onder leiding van de spelleider.

Doorlopend	Tijd bewaken (+/- 50 minuten per speelronde)
	De deelnemers door het spel begeleiden: zorg dat ze de juiste informatie hebben en dat ze weten wat ze moeten doen.
	Bied een luisterend oor voor vragen en onduidelijkheden, maar stuur niet! Een beetje chaos is goed.
	Personen aanspreken in hun rol bijvoorbeeld: “Wat vindt de directeur van Laila daarvan?”
	Vragen naar factoren behorende bij een rol bijvoorbeeld: “Wat vindt de inspecteur van Kai van dit idee? Heeft dit gevolgen voor het analyseren van de resultaten?”

		<p>Wijzen op tips & tricks, deze komen op de tablet langs op momenten dat deelnemers op elkaar wachten. Bijvoorbeeld als een team het antwoord heeft ingevuld, maar andere teams nog niet.</p> <p>Bewaak dat zoveel mogelijk mensen aan het woord komen.</p> <p>Bewaken en stimuleren dat de processen zoals beschreven in paragraaf 3.2 voorkomen.</p>
Welkom	5 min.	<p>Welkom heten</p> <p>Mensen laten zitten bij hun leerling, waarvan de afbeelding op tafel staat. Er zijn 4 groepjes (Groepje van Sara, Laila, Jesse of Kai). Ieder groepje de opdracht geven om zich aan te melden op de tablet.</p>
Introductie	10 min.	<p>Doel en opzet van het spel uitleggen.</p> <p>Doel: “Het krijgen van inzicht in hoe je maatwerk met ict op school kunt vormgeven en welke organisatieaspecten hierbij van belang zijn. Bij organisatieaspecten kun je bijvoorbeeld denken aan de manier waarop je leerlingen groepeerd en aan de tijd en plaats van leren, maar ook taken en rollen die mensen vervullen of aan professionele ontwikkeling”.</p> <p>Opzet: “Er zijn 3 spelrondes, in iedere spelronde wordt een nieuwe casus geïntroduceerd. De 3e ronde gaat over een casus uit de eigen praktijk. Je bekijkt iedere casus vanuit een andere rol. De eerste twee casussen hebben betrekking op een fictieve school. Daar is heel veel mogelijk. Dus ik daag je uit om daar ‘out of the box’ te denken. In de laatste casus brengen jullie zelf een kwestie in.”</p> <p>Benoem dat in het midden van de tafel een aantal ict-materialen uitgesteld liggen ter inspiratie, deze behoeven verder geen toelichting. Benoem ook dat er tijdens momenten waar je op elkaar moet wachten tips en tricks voorbij komen: ‘gebruik deze in je voordeel!’</p> <p>Spelregels benoemen: Een veilige spelomgeving is belangrijk. Daarom geldt: “Geheimhouding en vertrouwelijkheid zijn erg belangrijk, alles wat er tijdens het spel gebeurt blijft binnenskamers, het is ten slotte een leeromgeving.”</p>
Speelfase (3x: 3 spelrondes)	Ronde 1+2: 45 min. Ronde 3: 1 uur	3 spelrondes
Rol kiezen	5 min.	<p>Vraag deelnemers een rol te kiezen (verschijnt op de tablet) en de daarbij horende attributen aan te trekken om zich in te leven in hun nieuwe rol.</p> <p>Geef de deelnemers het kaartje met de bij de rol horende factoren.</p>

		<p>Benoem: probeer een of meer van de punten die bij je rol staan straks te gebruiken in je oplossing.</p>
Intro casus		<p>Ronde 1 en ronde 2: Introduceer de ronde met de start van het filmpje</p>
Oplossing formuleren	<p>10 min.</p> <p>Ronde 3: 15 min.</p>	<p>Geef de spelers de instructie om te overleggen binnen hun subteam en om een oplossing te formuleren voor hun leerling passend bij de casus en hun rol.</p> <p>Benoem nogmaals: probeer een of meer van de punten die bij je rol staan straks te gebruiken in je oplossing.</p> <p>Daag de teams uit om de oplossing niet alleen binnen de klas te zoeken, maar ook op bijvoorbeeld schoolniveau.</p> <p>De teams voeren de oplossing in op de tablet. Let op: maximaal 280 karakters.</p>
		<p>De antwoorden verschijnen op het scherm als iedereen heeft geantwoord.</p>
Discussiëren & verdedigen	<p>10 min.</p> <p>Ronde 3: 15 min.</p>	<p>Vraag de teams om de beurt hun antwoord toe te lichten.</p> <p>Als alle teams hun oplossing hebben toegelicht stel je de andere teams in de mogelijkheid om kritische vragen te stellen. De discussie en verdediging gebeurt vanuit de rollen. Spreek de teams steeds aan in hun rol, bijvoorbeeld “wat vindt de directeur van Jesse hiervan?” of “wat vindt de ouder van Sara hiervan?” “Wat betekent deze oplossing voor Laila?”</p> <p>Stel elke deelnemer in de gelegenheid om iets te zeggen.</p> <p>Moedig waar nodig nogmaals aan ‘out of the box’ te denken. Benoem eventueel nog een keer de mogelijkheden die de casus hiervoor biedt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Casus 1: “Jullie zijn regelluw, is er niet nog iets anders denkbaar?” • Casus 2: “De moeder van Kai schaft tablets aan voor alle leerlingen, wat gaan jullie daarmee doen?” • Vraag waar nodig naar factoren die niet of nauwelijks aan bod komen. Denk bijvoorbeeld aan: “ik heb nog helemaal niks gehoord over een andere groepsindeling, heeft de bouwcoördinator daar al over nagedacht?”
Stemmen	5 min.	<p>Introduceer het stemmen:</p> <p>‘We hebben vier hulpvragen van leerlingen, in de subgroepen zijn hier oplossingen voor bedacht.’</p> <p>Ronde 1 en ronde 2: “Stem op de beste oplossing”.</p>

		<p>Dit doet iedereen individueel. De snoeppot gaat naar het team dat deze stemronde wint.'</p> <p>Als de spelers vragen voor wie de beste oplossing geldt dan is dat voor hun eigen leerling.</p> <p>Ronde 3: "Stem op de oplossing die het best gaat werken voor jouw school; waarbij recht wordt gedaan aan de verschillen tussen kinderen"</p> <p>Dit doet iedereen individueel. De snoeppot gaat naar het team dat deze stemronde wint.'</p>
Winnaar		Geef de snoeppot aan het winnende team .
Gesprek	<p>15 min.</p> <p>Ronde 3: 20 min.</p>	<p>Sub-debriefing</p> <p>Ronde 1: vraag 1 en vraag 2</p> <p>Ronde 2: vraag 3</p> <p>Ronde 3: vraag 3 met het oog op de eigen schoolcontext</p> <p>Start een gesprek naar aanleiding van de volgende vragen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aan degenen die op de winnende oplossing hebben gestemd: Waarom heb je op de winnende oplossing gestemd? Zou je nog iets aan deze oplossing willen toevoegen? 2. Aan degene die niet op de winnende oplossing hebben gestemd: Waarom heb je op een andere oplossing gestemd? Wat zou er aangepast moeten worden zodat de winnende oplossing ook voor jouw leerling werkt? 3. <i>Vraag expliciet naar de impact van oplossingen op de verschillende actoren en factoren. Wat betekent dit voor (noem hier afzonderlijke factoren die bij elke rol staan)? (Je hoeft niet steeds elke factor te noemen, maar noem per rol een factor, die deelnemers niet uit zichzelf noemen. Bijvoorbeeld: wat betekent dit voor de ict-infrastructuur, voor toetsen, voor taak- en functiedifferentiatie, voor de groepsindeling, voor professionele ontwikkeling, etc.?).</i>
Pauze	5 min.	<p>Ronde 3: De spelleider stemt vooraf met de directeur af of de teamleden worden betrokken bij het formuleren van de derde casus of dat de spelleider dit samen met de directeur voorafgaand van ronde 3 (in de pauze) al doet. Het gaat om het formuleren van een casus met betrekking tot maatwerk met ict.</p> <p>De casus moet niet alleen gaan over het primaire proces maar ook over aspecten mbt maatwerk met ict op schoolniveau.</p> <p>Denk bijvoorbeeld aan: "Hoe kunnen we onze sterke leerlingen meer uitdagen en er tevens voor zorgen dat de leerlingen met een achterstand voldoende begeleiding krijgen. Hoe kan ict hierbij helpen?"</p>

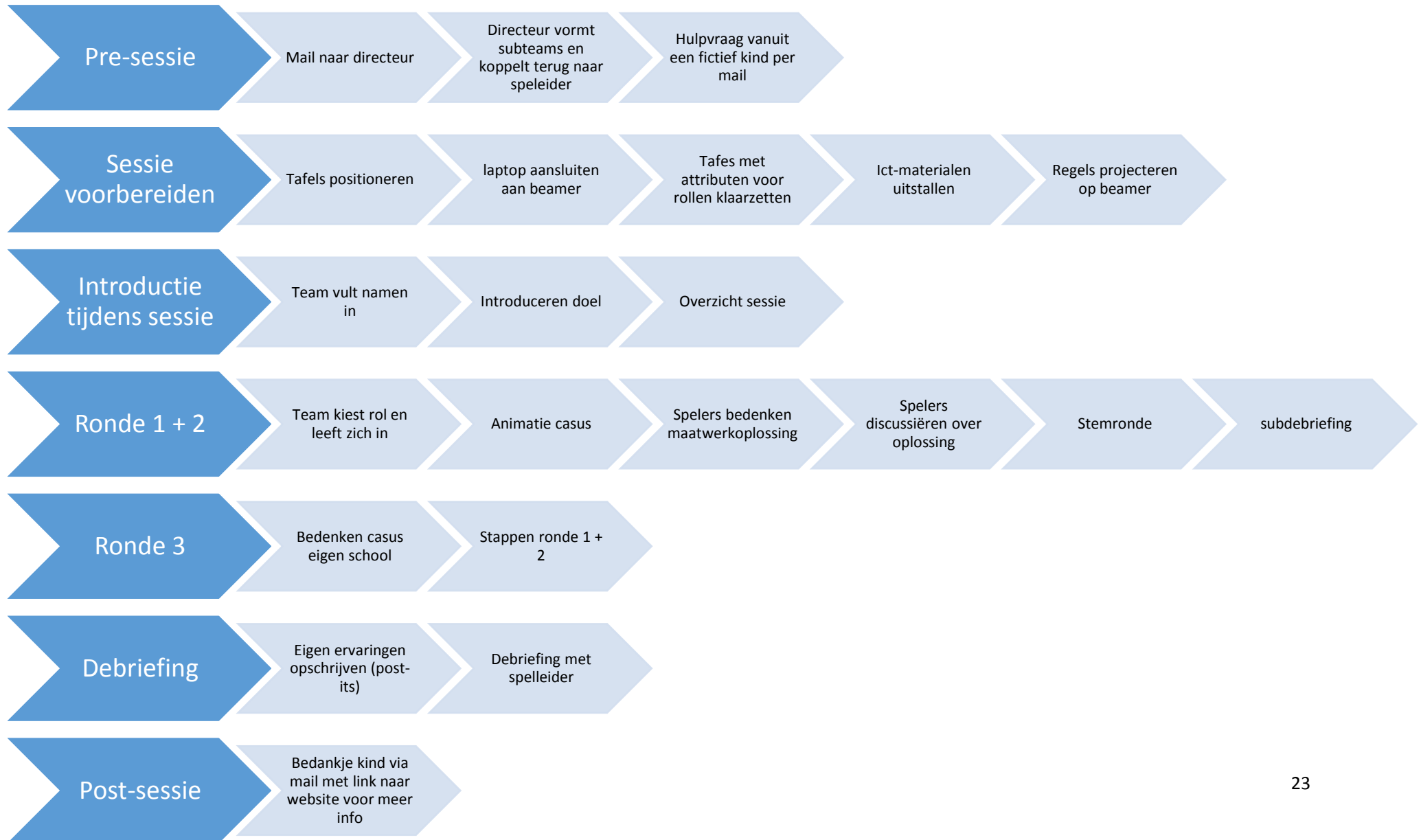
		<p>Voer de casus in de spelomgeving in. Zet daarna de spelstappen zoals hierboven beschreven.</p>
Pauze	15 min.	<p>Ruim alles op, de attributen en kartonnen leerlingen terug in de doos. Schuif de tafels aan de kant. Vorm een kring.</p>
Debriefing (na ronde 3)	45 min.	<p>Doel: van zoveel mogelijk mensen iets horen. Probeer door te vragen en anderen hierbij te betrekken.</p> <p>Werkvorm Er zijn vier flaps. Op elke flap staat een van de vier vragen, met uitzondering van vraag 2 en 3. Deze staan op dezelfde flap. Er is dus een flap voor vraag 1, vraag 2 en 3, vraag 4 en vraag 5.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Per afzonderlijke vraag wordt steeds de volgende procedure gevolgd: <ul style="list-style-type: none"> ○ Spelleider stelt de vraag. ○ Deelnemers noteren antwoord op losse memoblaadjes (evt. specifieke kleur per deelnemer/team). ○ Spelleider/deelnemers plakken memoblaadjes op de desbetreffende flap. ○ Spelleider vraagt door op de antwoorden en checkt of bepaalde antwoorden ook gelden voor andere deelnemers. Leg daarbij ook relaties tussen de antwoorden op de andere flappen. <p><i>Ten behoeve van het onderzoek discussie zo proberen te richten dat er informatie wordt verkregen over de volgende processen:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Interactie met het systeem → wordt de deelnemer uitgedaagd om na te denken over actoren en factoren die een rol spelen bij maatwerk met ict?</i> ▪ <i>Disequilibrium → Voelt de deelnemer zich ongemakkelijk over zijn eigen oplossingen/ideeën?</i> ▪ <i>Reflectief leren → reflecteert de deelnemer op zijn eigen ideeën, zijn eigen gedrag, zijn eigen praktijk? Stelt de deelnemer zijn eigen ideeën over actoren en factoren die een rol spelen bij maatwerk met ict ter discussie, krijgt de deelnemer nieuwe inzichten?</i> ▪ <i>Experimenteren, modelleren → daagt het spel de deelnemer uit om out of the box te denken?</i> <p><i>Spelleider bij elke vraag de belangrijkste punten uit de discussie met stift noteren op de bijbehorende flap.</i></p> <p>1. Wat gebeurde er met jou tijdens het spelen van het spel? Hoe voelde je je erbij?</p> <p><i>Spelleider: vraag 2 laten beantwoorden via post-its. Vraag 3 laten beantwoorden tijdens het bespreken van de antwoorden op vraag 2. Bij elke categorie antwoorden (bijv. 'nieuwe ideeën opgedaan', 'meer geleerd over factoren die een rol spelen bij maatwerk', vraag 3 stellen. De antwoorden op vraag 3 met stift noteren op de flap, bij de juiste categorie antwoorden.</i></p>

		<p>2. Wat heb je geleerd van het spel over hoe je maatwerk met ict kunt vormgeven en wat er allemaal nodig is om dat te organiseren?</p> <p>3. Welke elementen van het spel hebben hieraan bijgedragen?</p> <p>4. Wat betekent wat je geleerd hebt voor hoe jullie op school maatwerk met ict willen vormgeven en organiseren?</p> <p>Wat kun jij zelf bijdragen aan de vormgeving en organisatie van maatwerk met ict op jouw school?</p>
Afsluiting	10 min.	Bedank de deelnemers voor hun inzet.

4.4. Na afloop van de spelsessie

Na een week krijgt de speler een bedankje van de leerling. De spelleider verstuurd deze via MailChimp, zie hiervoor de technische instructie in Hoofdstuk 5.

Schematisch overzicht verloop van het spel



5. Technische instructie

In deze technische instructie worden alle handelingen beschreven die nodig zijn om het spel van het begin tot einde uit te voeren. De volgende onderwerpen komen aan bod:

- Voorbereiden sessie
- Uitnodigen van de spelers met email via MailChimp
- Aanzetten en opstarten van de diverse apparaten:
 - Lokaal Wifi
 - Laptop
 - Tablets
- Opruimen sets
- Email Bedankje achteraf naar de speler via MailChimp

Naast de instructie is in paragraaf 0 aandacht besteed aan oplossingen voor veel voorkomende problemen.

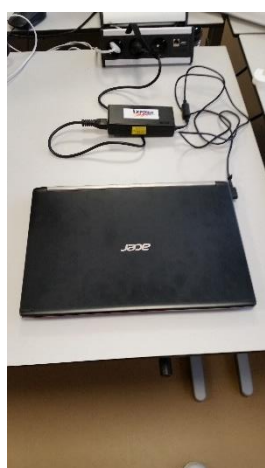
5.1. Voorbereiden sessie

Controleer voor een sessie altijd of alle spullen aanwezig zijn. Dit zijn:

- De WiFi router inclusief stroomkabel (figuur 2)
- De laptop inclusief stroomkabel (figuur 3)
- HDMI- en VGA-kabel inclusief verloopstuk (figuur 4)
- Vier tablets inclusief adapter (figuur 5)
- Optioneel: Haspel om tablets van stroom te voorzien



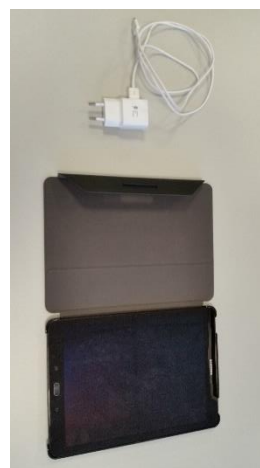
Figuur 2: WiFi router



Figuur 2: Laptop



Figuur 4: HDMI en VGA kabel



Figuur 3: Tablet met lader kabel

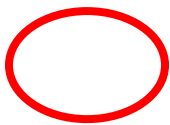
Zorg dat voor een sessie de laptop en tablets volledig zijn opgeladen. Opgeladen apparaten zorgen ervoor dat de kans op problemen kleiner is. Zeker de tablets zijn prettiger in gebruik

zonder kabel. Neem wel altijd de stroomkabels mee om het risico van een niet werkend systeem te beperken.

5.2. Uitnodigen van de spelers via MailChimp

MailChimp is een (web)applicatie waarmee gemakkelijk persoonlijke e-mails gestuurd kunnen worden naar een groep mensen. De spelleider dient enkel de contactgegevens, teamindeling en tijd/locatie in MailChimp in te voeren. Om dit zo eenvoudig mogelijk te maken is er een Excel template opgesteld waaruit de data direct in MailChimp gekopieerd kan worden. Dit is het template dat verstuurd wordt naar de directeur voor de teamindeling, zie Bijlage 7.

In de handleiding worden rode cirkels gebruikt om een knop of tekst aan te geven.



Stappen om een uitnodiging te versturen:

1. Bereid het Excel template voor
2. Login op <http://www.mailchimp.com> met ixpeditie.maatwerk@ixperium.nl
3. Voeg een nieuwe groep toe voor deze uitvoering
4. Start een campagne (email versturen) voor deze uitvoering
5. Selecteer de groep voor de campagne
6. Vul de afzender in
7. Vul de titel en *preview* in
8. Selecteer de juiste template
9. Verstuur de mails.

Stap 1: Excel template

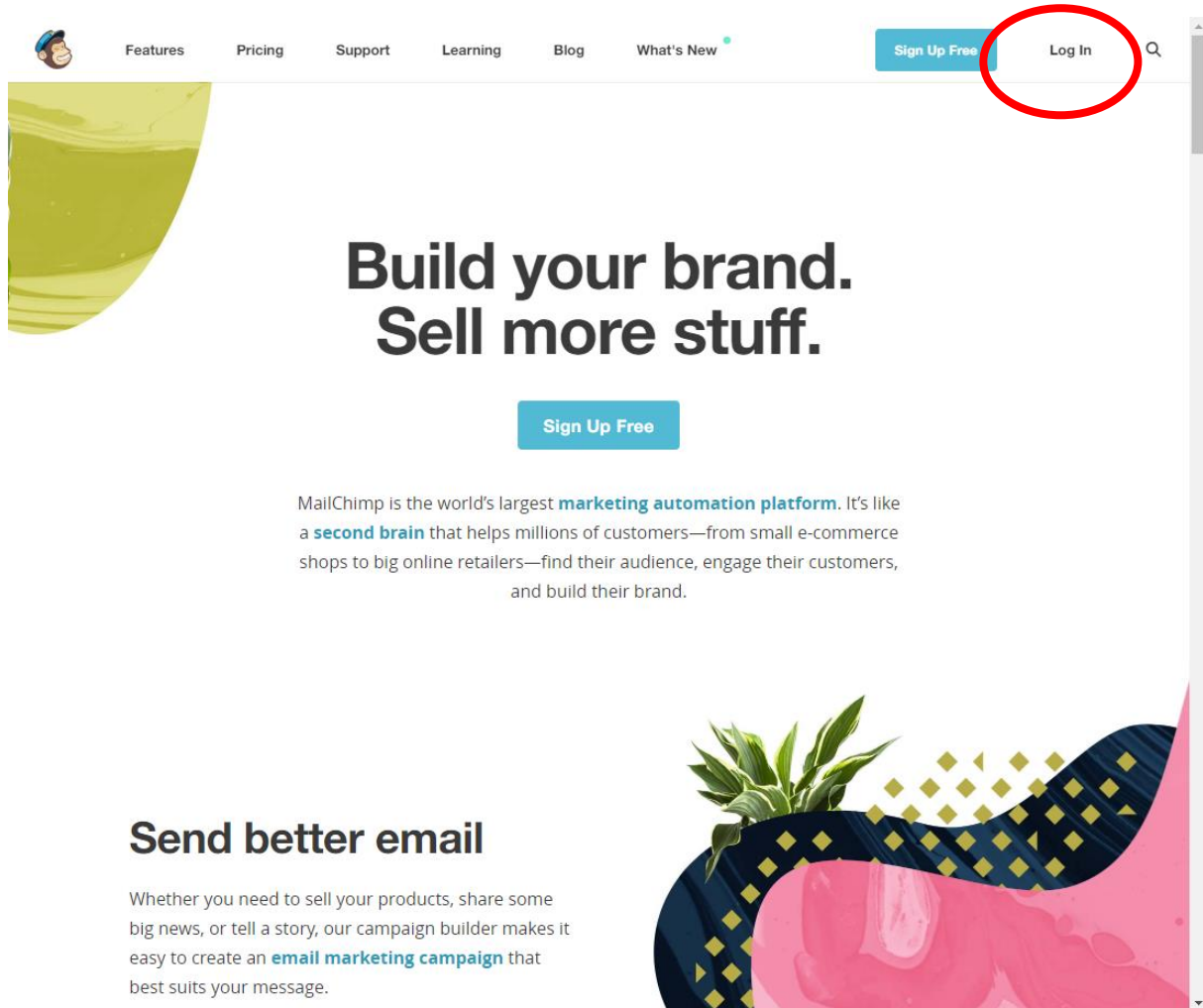
In de Excel template kunnen per team maximaal vier mensen worden ingedeeld, twee of drie deelnemers per team mag ook.


De kolommen Email, Voornaam, Achternaam, Team, Locatie, Startdatum, Starttijd zijn verplichte velden, de overige velden zijn optioneel. Meestal vult de spelleider de Locatie, Startdatum en Starttijd in. Voor de bedankmail dienen ook de link en oplossingsvelden ingevuld te worden. Haal de lege rijen weg nadat je het formulier van de directeur retour hebt gehad.

Stap2: Inloggen

Login op www.mailchimp.com, dit doe je met de email ixpeditie.maatwerk@ixperium.nl als login. Het wachtwoord is op te vragen bij het beheer van het iXperium (Ralf.Glaudemans@ixperium.nl), om veiligheidsredenen is deze niet in de handleiding opgenomen.

De loginknop is rechts bovenin te vinden.



Features Pricing Support Learning Blog What's New [Sign Up Free](#) [Log In](#) 

Build your brand. Sell more stuff.

[Sign Up Free](#)

MailChimp is the world's largest **marketing automation platform**. It's like a **second brain** that helps millions of customers—from small e-commerce shops to big online retailers—find their audience, engage their customers, and build their brand.

Send better email

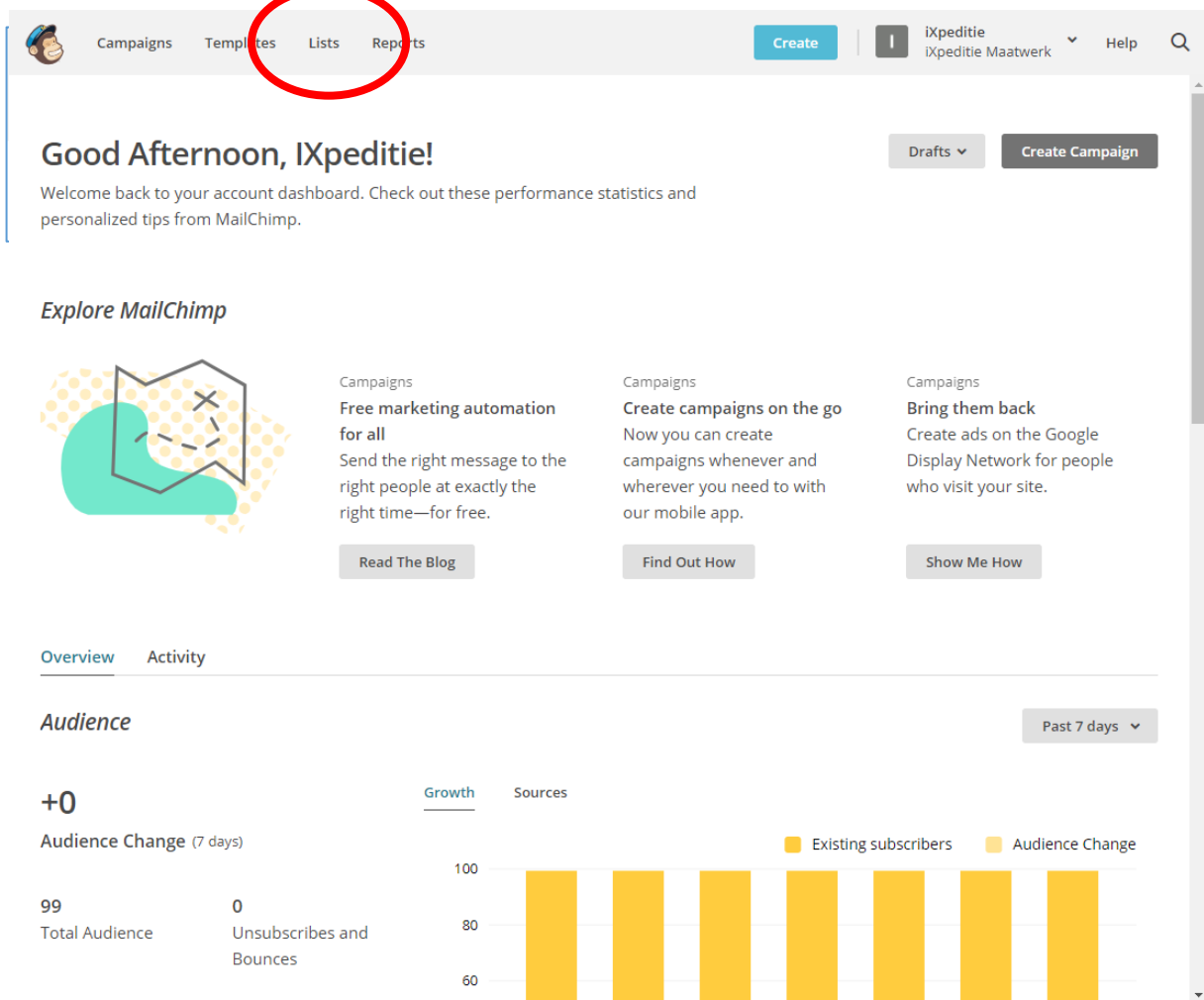
Whether you need to sell your products, share some big news, or tell a story, our campaign builder makes it easy to create an **email marketing campaign** that best suits your message.

Stap 3: Groep toevoegen

Voordat je de mail verstuurd maak je een nieuwe groep van deelnemers. Door de deelnemers als een groep toe te voegen kan je in 1x alle gegevens importeren vanuit de Excel, en dezelfde groep later gebruiken voor de bedank mail.

Voer hiervoor de volgende handelingen uit:

Druk op Lists om naar het beheren van de groepen te gaan.



The screenshot shows the MailChimp dashboard interface. At the top, there is a navigation bar with tabs for 'Campaigns', 'Templates', 'Lists', and 'Reports'. The 'Lists' tab is highlighted with a red circle. To the right of the navigation bar, there is a 'Create' button and a user profile section for 'IXpeditie' with a dropdown arrow and a 'Help' link. Below the navigation bar, the main content area starts with a greeting 'Good Afternoon, IXpeditie!' and a welcome message. There are buttons for 'Drafts' and 'Create Campaign'. Below this, there is a section titled 'Explore MailChimp' with three featured articles: 'Free marketing automation for all', 'Create campaigns on the go', and 'Bring them back'. Each article has a 'Read The Blog', 'Find Out How', or 'Show Me How' button. At the bottom, there is an 'Audience' section with a 'Past 7 days' filter. It shows a '+0' change in audience, with '99 Total Audience' and '0 Unsubscribes and Bounces'. A bar chart shows 'Existing subscribers' and 'Audience Change' over a period of 7 days, with both values remaining constant at 100.

Vervolgens druk je op de list iXpeditie Maatwerk

Navigation: Campaigns, Templates, Lists, Reports, Create, iXpeditie Maatwerk, Help, Search

List

Sort by: Custom order

	99	61.1%	0.0%	
	Subscribers	Opens	Clicks	
iXpeditie Maatwerk				+ Stats
Created Nov 28, 2017 8:11 p.m.				
No rating yet				

Daarna druk je op Manage contacts en selecteer je Groups uit het menu.

Navigation: Campaigns, Templates, Lists, Reports, Create, iXpeditie Maatwerk, Help, Search

IXpeditie Maatwerk 3

Stats, **Manage contacts**, Add contacts, Signup forms, Settings, Search

- View contacts
- Unsubscribe addresses
- Groups**
- Segments
- Import history
- List exports
- Contact exports
- Delete all contacts

	Voornaam	Achternaam	Aanspreekvorm	Team	Locatie	Startdatum	St
<input type="checkbox"/>	Frank2	Bovenkerk	Juf	Laila	Ruitenberglaan 26, C0.22	6 Decemeber	13
<input type="checkbox"/>	Frank3	Bovenkerk	Juf	Kai	Ruitenberglaan 26, C0.22	6 Decemeber	13
<input type="checkbox"/>	Frank	Bovenkerk	Meester	Jesse	Kapittelweg 35	vandaag	14

IXpeditie Maatwerk 3

Stats [Manage contacts](#) [Add contacts](#) [Signup forms](#) [Settings](#)

Groups

[Create Groups](#)

Scholen · [Edit](#)
[Checkboxes](#) · [Delete](#)

[View Groups](#)

Druk vervolgens op View Groups om alle groepen te zien, scroll helemaal naar beneden en daarna op de Add Group knop onderaan.

The screenshot shows the IXpeditie Maatwerk interface with a list of groups. The groups listed are:

- Pilot Aldenhove · [Edit](#)
[0 contacts](#) [Delete](#) · [Import](#) · [Send](#)
- Pilot Lankforst · [Edit](#)
[0 contacts](#) [Delete](#) · [Import](#) · [Send](#)
- Pilot Minor studenten 12 april · [Edit](#)
[0 contacts](#) [Delete](#) · [Import](#) · [Send](#)
- Pilot Minor studenten 19 april · [Edit](#)
[0 contacts](#) [Delete](#) · [Import](#) · [Send](#)
- Spelsessie Tovercirkel · [Edit](#)
[0 contacts](#) [Delete](#) · [Import](#) · [Send](#)

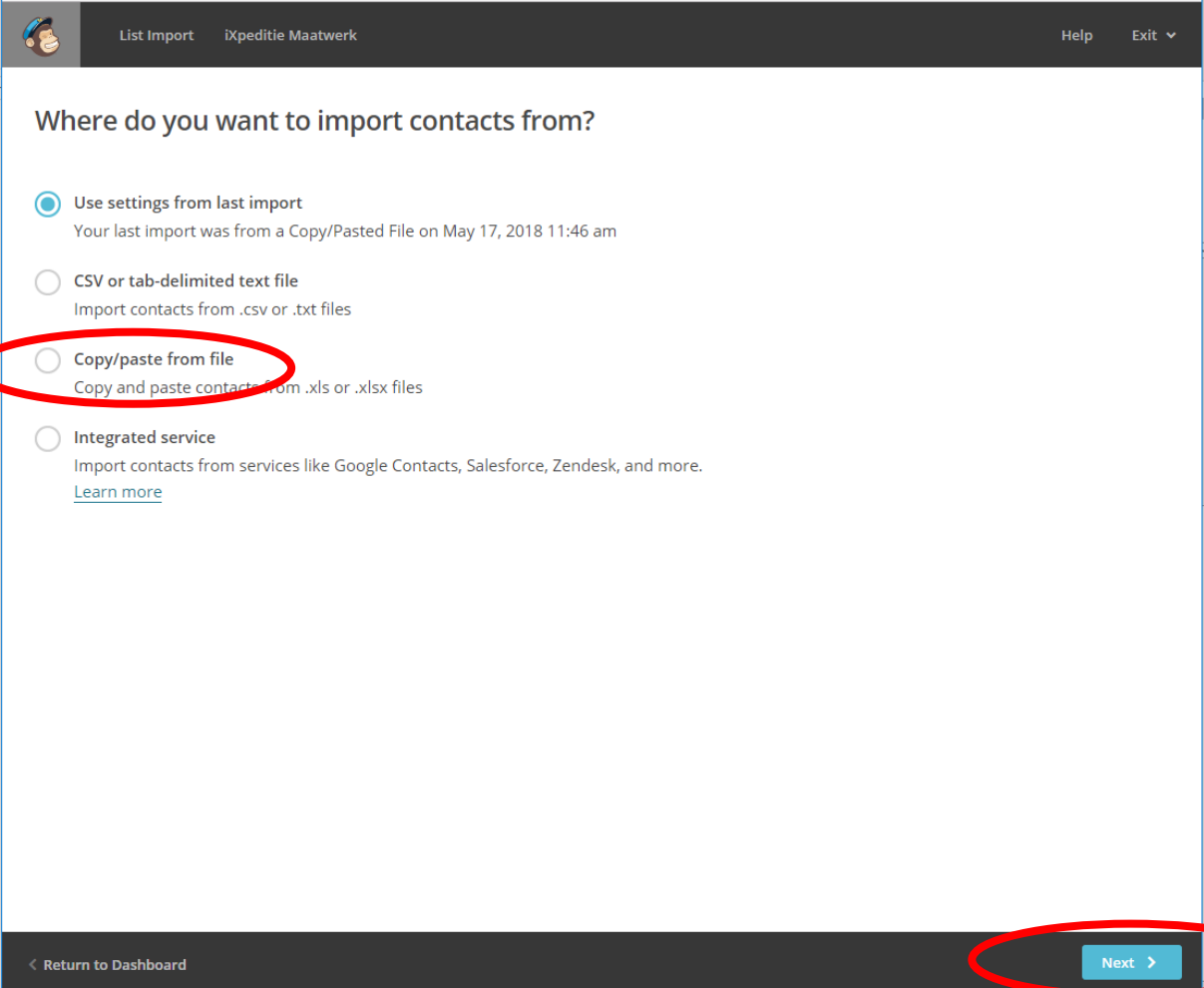
At the bottom of the list, there is an [Add Group](#) button.

The screenshot shows the 'Lists' section of the ixpeditie application. The top navigation bar includes 'Campaigns', 'Templates', 'Lists', and 'Reports', along with a 'Create' button and user information for 'ixpeditie' and 'ixpeditie Maatwerk'. The main content area displays a list of six contact groups, each with an 'Edit' link, a '0 contacts' indicator, and a menu with 'Delete', 'Import', and 'Send' options. The 'Import' button for the 'Handleiding groep' is highlighted with a red circle. An 'Add Group' button is located at the bottom left of the list.

Group Name	Contacts	Actions
Pilot Aldenhove	0 contacts	Delete · Import · Send
Pilot Lankforst	0 contacts	Delete · Import · Send
Pilot Minor studenten 12 april	0 contacts	Delete · Import · Send
Pilot Minor studenten 19 april	0 contacts	Delete · Import · Send
Spelsessie Tovercirkel	0 contacts	Delete · Import · Send
Handleiding groep	0 contacts	Delete · Import · Send

Na het toevoegen van de groep verschijnt deze onderaan de lijst. Nu is het mogelijk om de Excel te importeren, klik op import.

Kies de opties Copy/Paste from file, gevolgd door Next (helemaal rechts onderin)



List Import iXpeditie Maatwerk Help Exit ▾

Where do you want to import contacts from?

- Use settings from last import**
Your last import was from a Copy/Pasted File on May 17, 2018 11:46 am
- CSV or tab-delimited text file**
Import contacts from .csv or .txt files
- Copy/paste from file**
Copy and paste contacts from .xls or .xlsx files
- Integrated service**
Import contacts from services like Google Contacts, Salesforce, Zendesk, and more.
[Learn more](#)

< Return to Dashboard **Next >**

Open nu de Excel file en kopieer alle gegevens, en plak deze in het veld. Maak je geen zorgen dat het er een beetje gek uitziet. Neem ook de titels mee, hierdoor koppelt MailChimp de gegevens automatisch aan de juiste gegevens. Druk daarna weer op next rechtsonder.

Copy/pasted file

Paste subscriber info

1	Email...	Voornaam...	Achternaam...	Aanspreekvorm...	Team...	Locatie...	Startdatum...	Starttijd...
	Email...	Voor...	Achtern...	Aanspreek...	Team...	Locatie...	Startdatum...	Starttijd...
	Email...	Voor...	Achtern...	Aanspreek...	Team...	Locatie...	Startdatum...	Starttijd...
	Email...	Voor...	Achtern...	Aanspreek...	Team...	Locatie...	Startdatum...	Starttijd...
	Email...	Voor...	Achtern...	Aanspreek...	Team...	Locatie...	Startdatum...	Starttijd...

Duplicate addresses will be removed. We do not send confirmation emails to imported addresses and trust that you've gathered [proper permission](#) to send to every address on your list.

Als het goed is gegaan zie je het volgende (zie afbeelding): Zijn niet alle kolommen "gematched". Dan is er iets misgegaan. Kijk goed of de Excel niet door de directeur verkeerd is aangepast.

🐼 List Import iXpeditie Maatwerk Help Exit ▾

Import contacts

Now let's match the columns in your uploaded file to your MailChimp list.
[See an example of the import field match process.](#)

All columns are matched. Click "Next" below to finish.

Show skipped columns

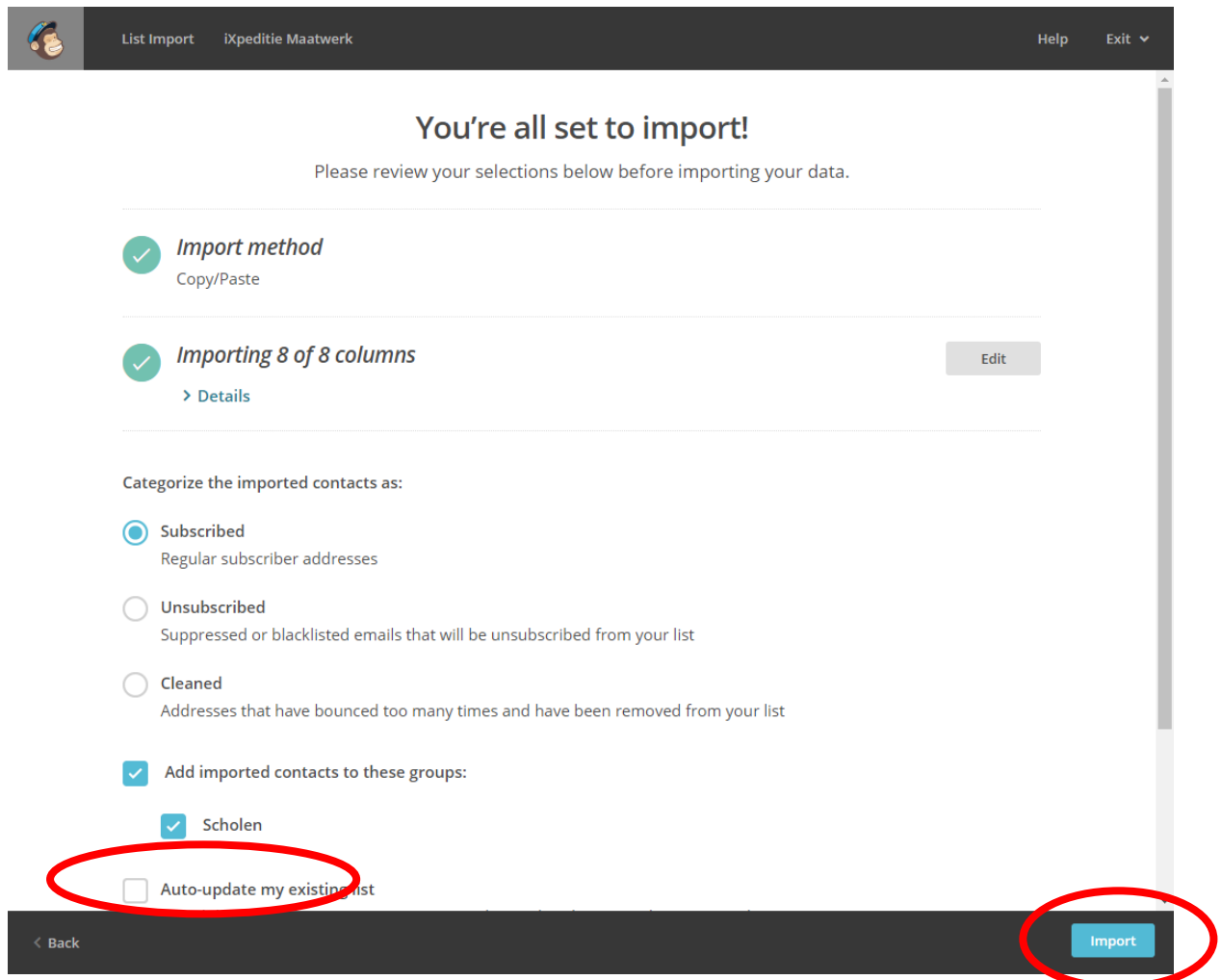
Column name	Voornaam	Achternaam	Aanspreekvorm	
<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <div style="background-color: #eee; padding: 2px;">Email ▾</div> <div style="margin-top: 5px;">Save > Skip</div> </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; text-align: center;"> Voornaam text field Edit • Skip </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; text-align: center;"> Achternaam text field Edit • Skip </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; text-align: center;"> Aanspreekvorm dropdown field Edit • Skip </div>	
Email	Voornaam	Achternaam	Aanspreekvorm	Tea
frank.bovenkerk@han.nl	Frank	Bovenkerk	Meester	Sar

Keyboard shortcuts:

⏴ Select name
⏪ Back
⏩ Next
⌫ Skip

⏪ Back
Next >

Op de volgende pagina staat alles ingesteld zoals bedoeld. Controleer wel of “Auto-update my existing list” ook is aangevinkt. Je kan daarna op de Import knop linksonder drukken. Je kan nu de mails naar deze groep deelnemers sturen.



List Import iXpeditie Maatwerk Help Exit ▾

You're all set to import!

Please review your selections below before importing your data.

Import method
Copy/Paste

Importing 8 of 8 columns Edit
[> Details](#)

Categorize the imported contacts as:

Subscribed
Regular subscriber addresses

Unsubscribed
Suppressed or blacklisted emails that will be unsubscribed from your list

Cleaned
Addresses that have bounced too many times and have been removed from your list

Add imported contacts to these groups:

Scholen

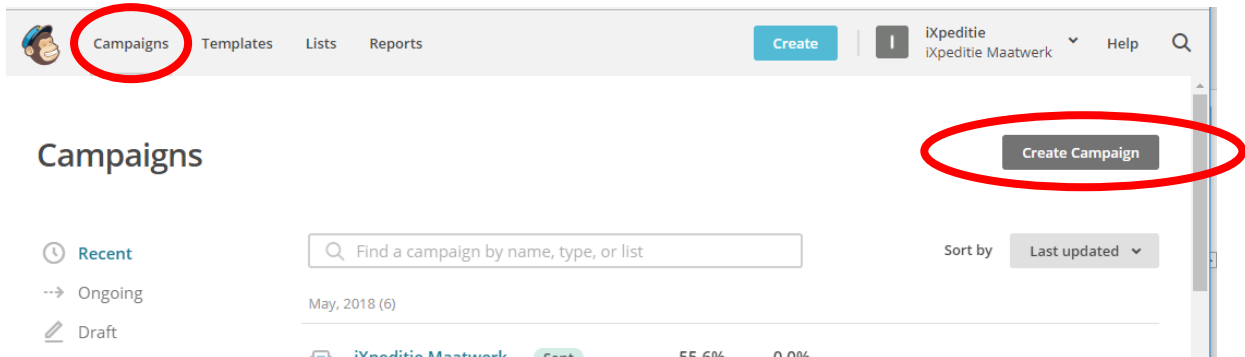
Auto-update my existing list

< Back Import

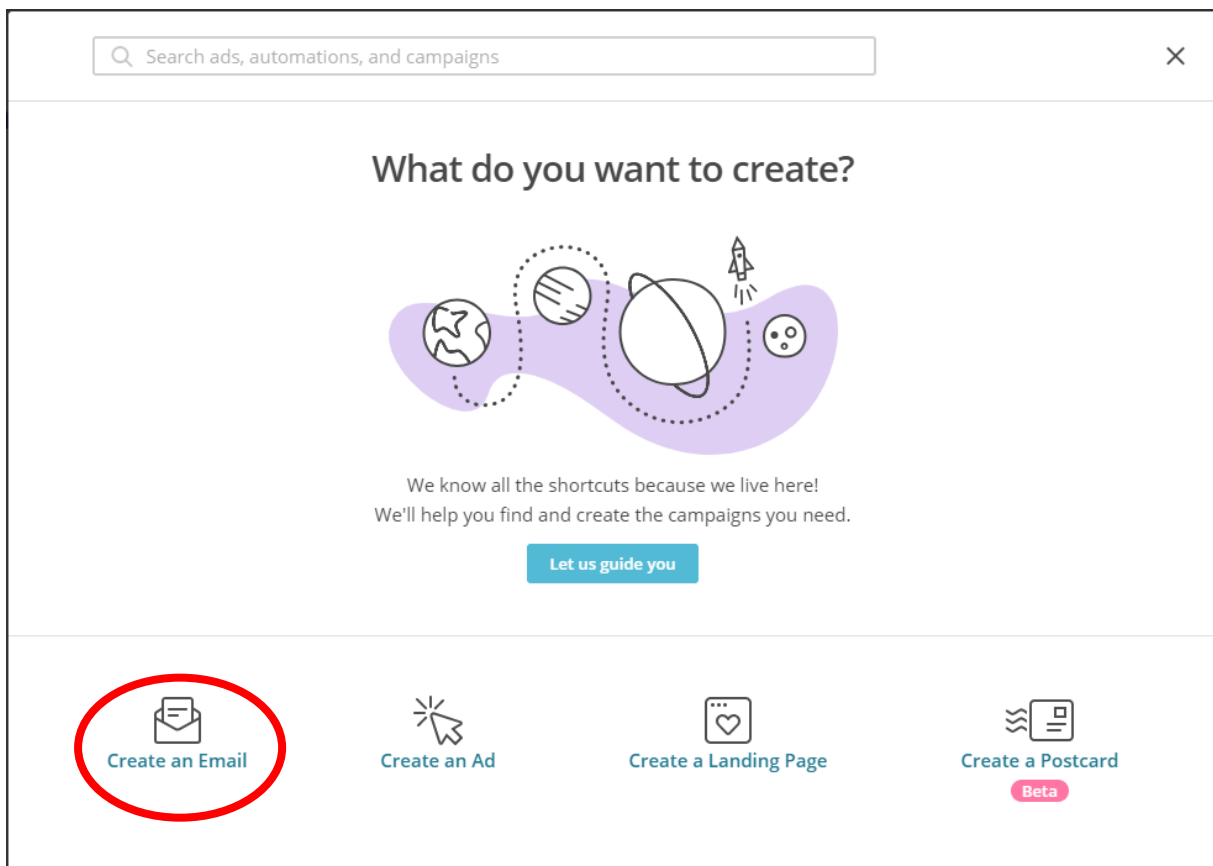
Stap 4: Campagne starten

De Campagne starten is het versturen van de email. Druk linksboven op "Campaigns".

Vervolgens de Create Campaign knop, linksboven



Gevolgd door Create an email



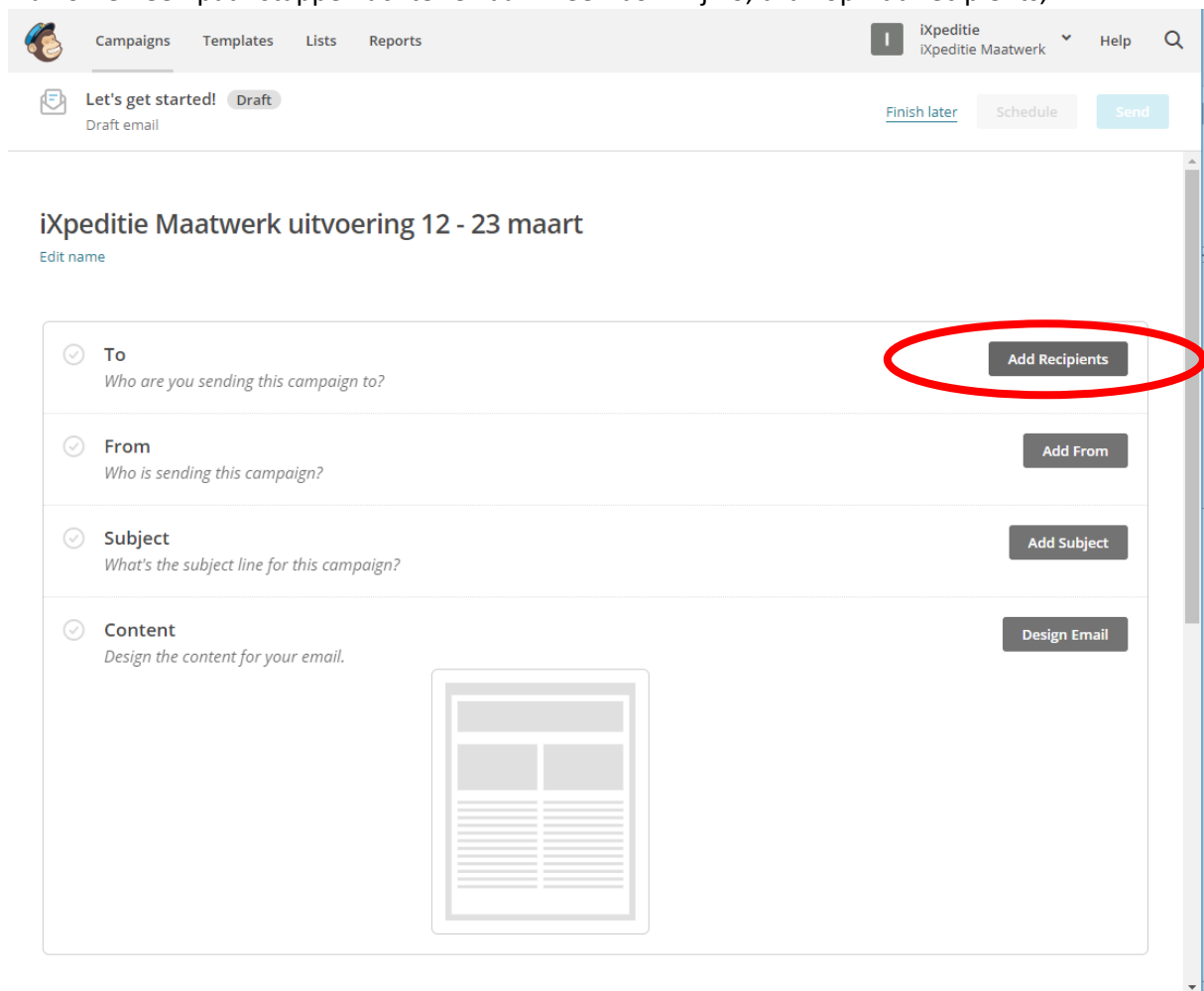
Vul nu een duidelijk naam in voor de campagne zoals “iXpeditie Maatwerk uitvoering 12”. Druk op Begin.

Campaign Name

[Cancel](#)

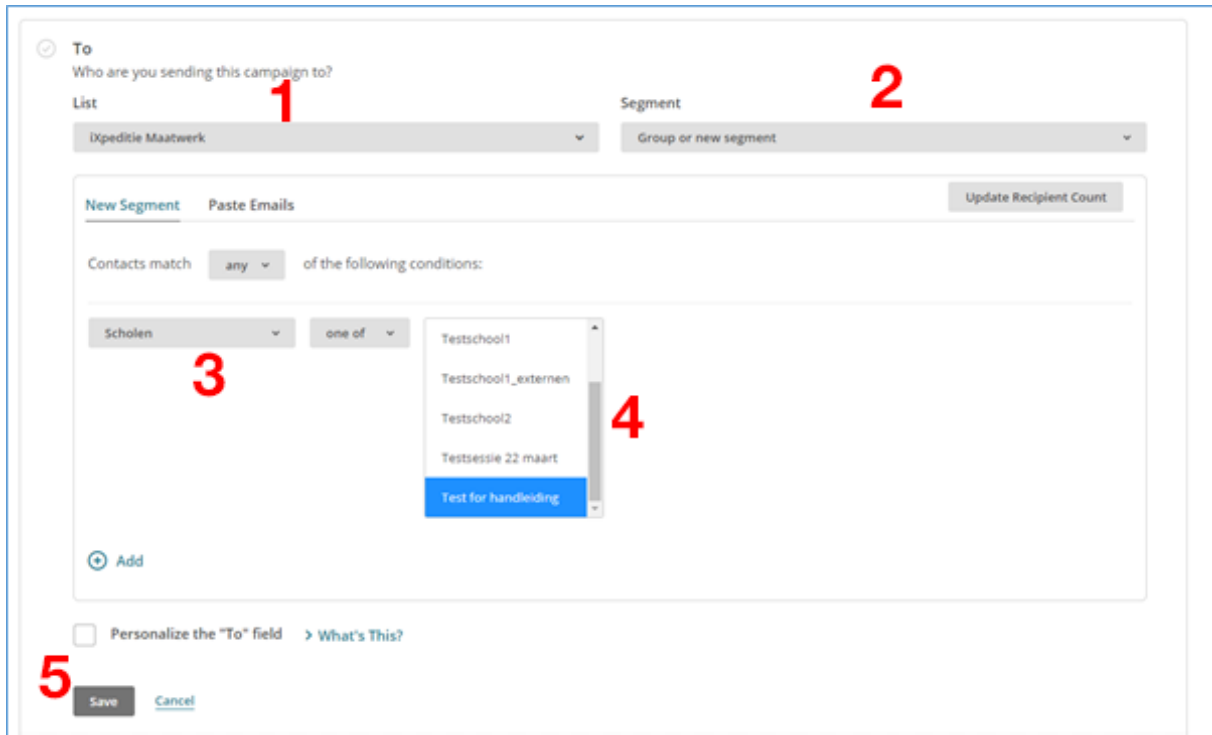
Stap 5: Groep selecteren

Nu komen een paar stappen achter elkaar in een box. Bij To, druk op Add recipients,



The screenshot shows the configuration page for an email campaign titled "iXpeditie Maatwerk uitvoering 12 - 23 maart". The interface includes a navigation bar with "Campaigns", "Templates", "Lists", and "Reports". The campaign name "iXpeditie Maatwerk" is displayed in the top right. Below the navigation bar, there is a status bar with "Let's get started!" and a "Draft" label, along with "Finish later", "Schedule", and "Send" buttons. The main content area is divided into four sections: "To", "From", "Subject", and "Content". Each section has a "Who are you sending this campaign to?" or "Who is sending this campaign?" question and a corresponding "Add" button. The "Add Recipients" button is circled in red. Below the "Content" section, there is a placeholder image of an email layout.

Choose a list (1), bij segment 'Groups or new segment' selecteren (2), bij conditions Groups: Scholen selecteren (3), dan de pas toegevoegde groep selecteren (4). Deze wordt dan blauw. Klik vervolgens op Save (5).



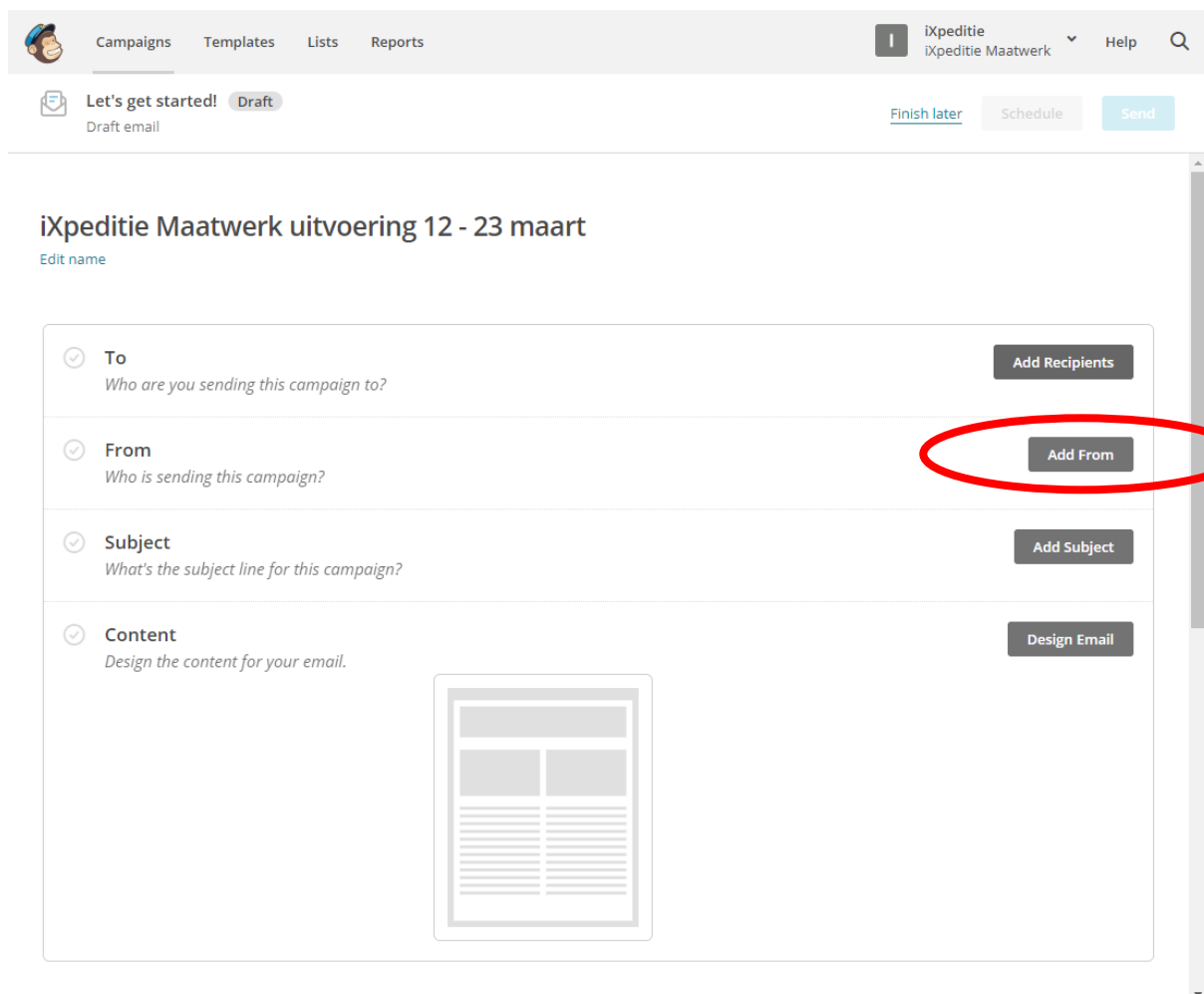
The screenshot shows a campaign configuration interface with the following elements and annotations:

- 1**: Points to the 'List' dropdown menu, which is currently set to 'IXpeditie Maatwerk'.
- 2**: Points to the 'Segment' dropdown menu, which is currently set to 'Group or new segment'.
- 3**: Points to the 'Scholen' dropdown menu in the 'New Segment' section.
- 4**: Points to the 'Test for handling' option in the dropdown list of 'Scholen'.
- 5**: Points to the 'Save' button at the bottom left of the interface.

Other visible elements include: 'Who are you sending this campaign to?', 'Update Recipient Count', 'Contacts match any of the following conditions:', 'Personalize the "To" field > What's This?', and a 'Cancel' button.

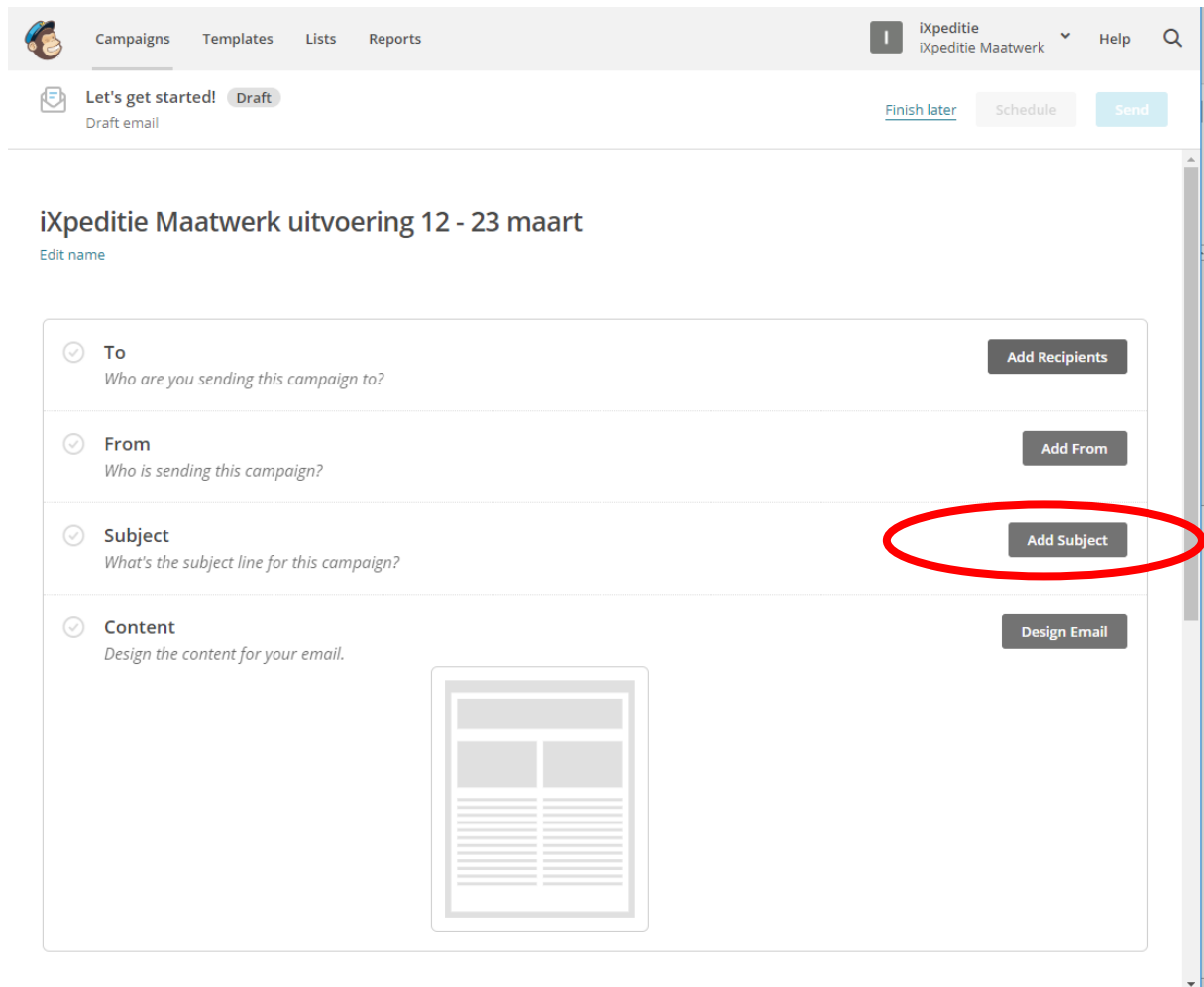
Stap 6: Afzender, titel en preview invullen

Bij From staan de afzender en een korte samenvatting van de mail al klaar. Mocht dit niet zo zijn dan is de afzender het iXperium en het email adres iXpeditie.maatwerk@iXperium.nl



The screenshot shows the iXperium email campaign editor interface. At the top, there is a navigation bar with 'Campaigns', 'Templates', 'Lists', and 'Reports'. The user is logged in as 'iXpeditie iXpeditie Maatwerk'. Below the navigation bar, there is a 'Let's get started!' button and a 'Draft' label. The main content area is titled 'iXpeditie Maatwerk uitvoering 12 - 23 maart' with an 'Edit name' link. The editor is divided into four sections: 'To', 'From', 'Subject', and 'Content'. Each section has a corresponding button: 'Add Recipients', 'Add From', 'Add Subject', and 'Design Email'. The 'Add From' button is circled in red.

Het volgende dat ingevuld dient te worden is de titel van de mail en “preview” tekst. Vul als titel in: “Uitnodiging iXpeditie Maatwerk”. De preview tekst mag leeg gelaten worden.



The screenshot shows the 'iXpeditie Maatwerk' campaign creation interface. The top navigation bar includes 'Campaigns', 'Templates', 'Lists', and 'Reports'. The user is logged in as 'iXpeditie Maatwerk'. The main heading is 'iXpeditie Maatwerk uitvoering 12 - 23 maart'. Below this, there are four sections for configuring the campaign:

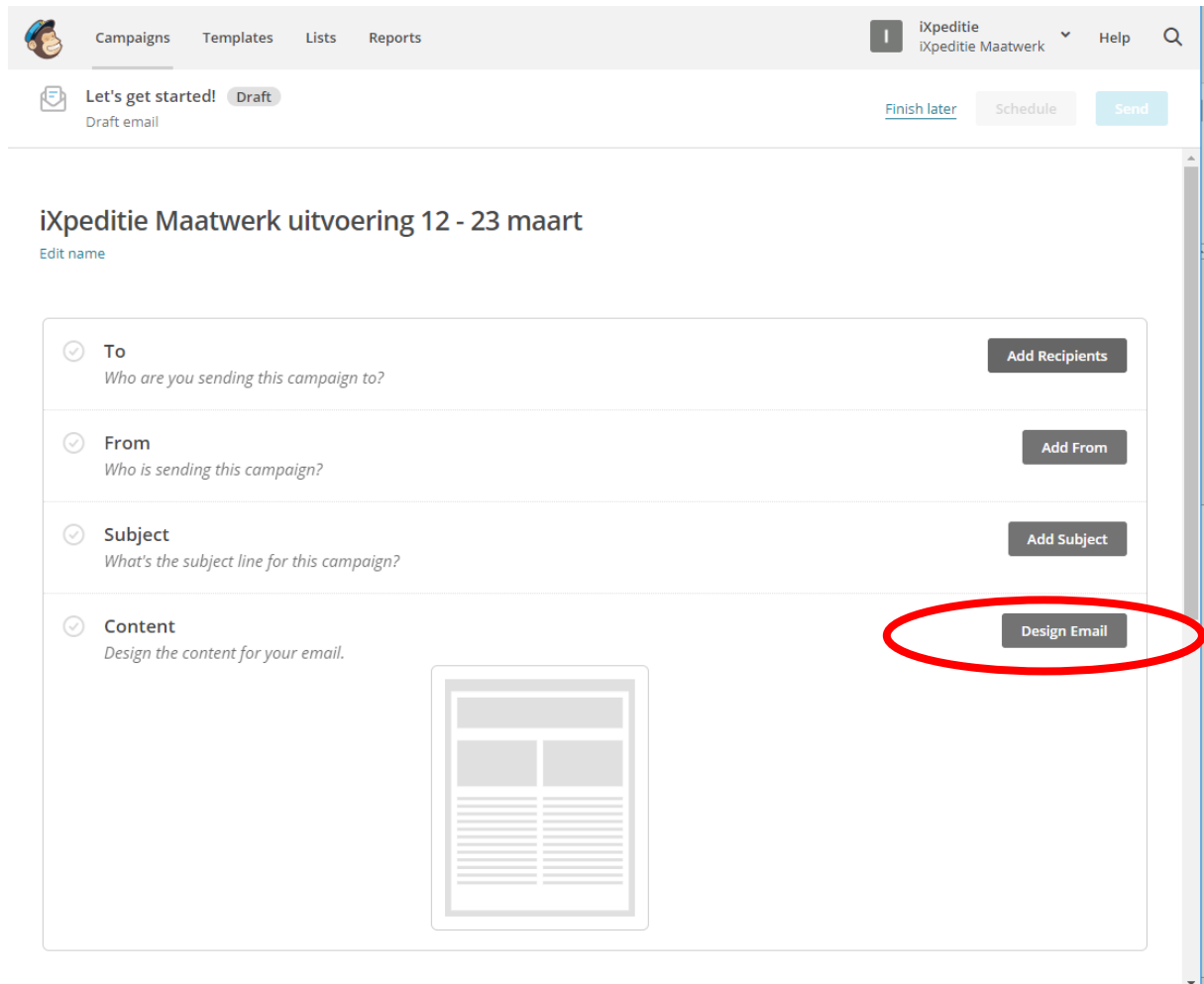
- To:** Who are you sending this campaign to? (Add Recipients button)
- From:** Who is sending this campaign? (Add From button)
- Subject:** What's the subject line for this campaign? (Add Subject button, highlighted with a red circle)
- Content:** Design the content for your email. (Design Email button)

The 'Content' section contains a placeholder image of a document layout.

Stap 7: Template selecteren

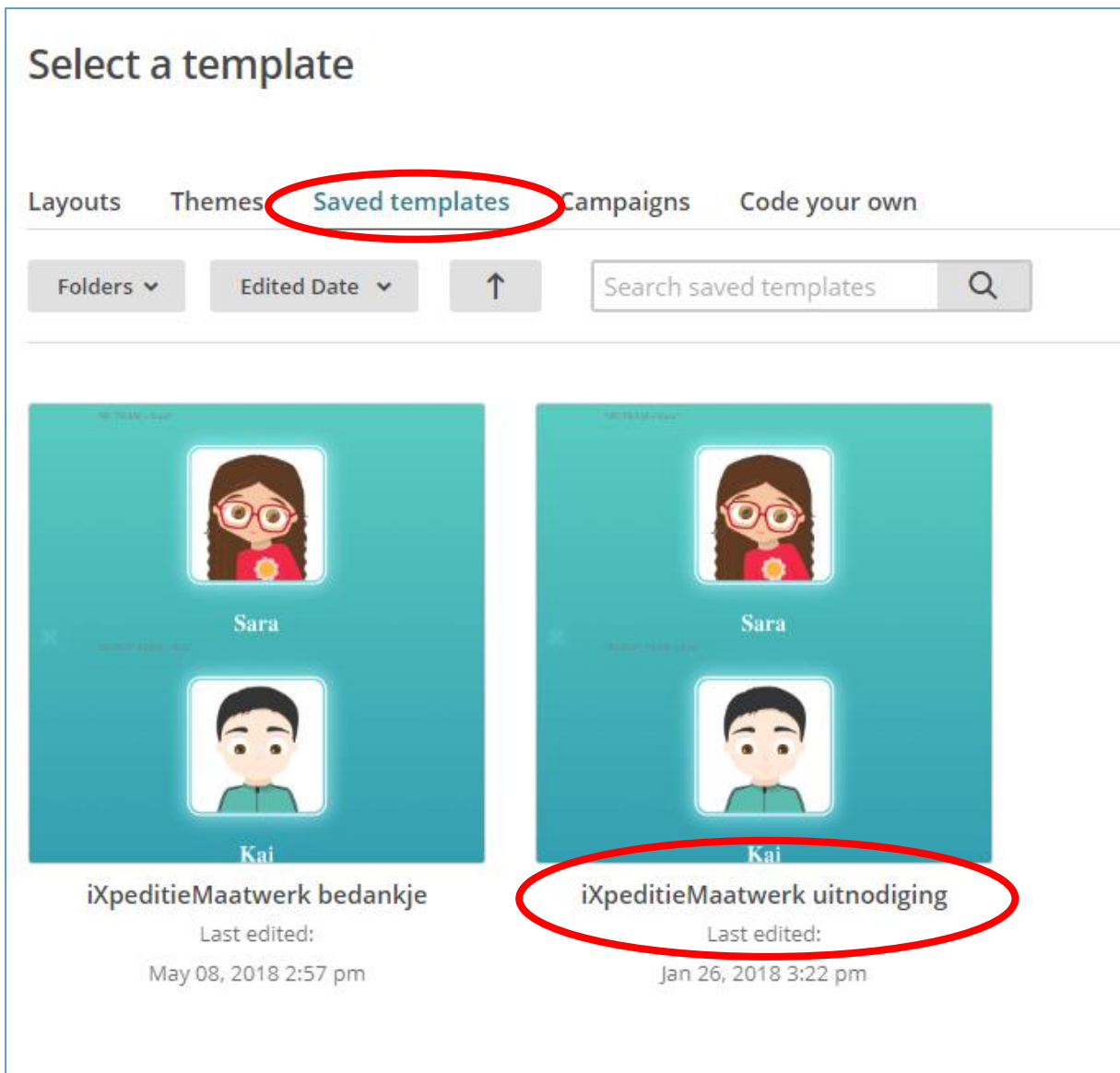
Het template is zo ingesteld dat deze geautomatiseerd verstuurd kan worden op basis van de teamleden die eerder zijn geïmporteerd.

Klik op Design Email



The screenshot shows the iXpeditie Maatwerk interface. At the top, there is a navigation bar with 'Campaigns', 'Templates', 'Lists', and 'Reports'. The user is logged in as 'iXpeditie Maatwerk'. Below the navigation bar, there is a status bar with 'Let's get started!', 'Draft', 'Finish later', 'Schedule', and 'Send' buttons. The main content area is titled 'iXpeditie Maatwerk uitvoering 12 - 23 maart' with an 'Edit name' link. Below this, there are four sections for configuring the campaign: 'To' (Who are you sending this campaign to?), 'From' (Who is sending this campaign?), 'Subject' (What's the subject line for this campaign?), and 'Content' (Design the content for your email.). Each section has an 'Add' button. The 'Design Email' button in the 'Content' section is circled in red.

Kies vervolgens op het tabje “Saved templates”



Select a template

Layouts Themes **Saved templates** Campaigns Code your own

Folders ▾ Edited Date ▾ ↑ Search saved templates 🔍

iXpeditieMaatwerk bedankje
Last edited:
May 08, 2018 2:57 pm

iXpeditieMaatwerk uitnodiging
Last edited:
Jan 26, 2018 3:22 pm

Kies het juiste template, afhankelijk of je de uitnodiging of het bedankje verstuurt. Dit doe je door op het template te drukken.

Vervolgens op “Save and close” rechts onderin.

[IF: TEAM = Sara]

Sara

[ELSEIF: TEAM = Kai]

Kai

Content Design Comments

Drag any of the blocks below into the campaign preview on the left. Go ahead, try dragging a text block to the top of your campaign.

[Skip these messages](#)

Text Boxed Text Divider

Image Image Group Image Card

Image + Caption Social Share Social Follow

Button Footer Code

Back Template Design Save & Close

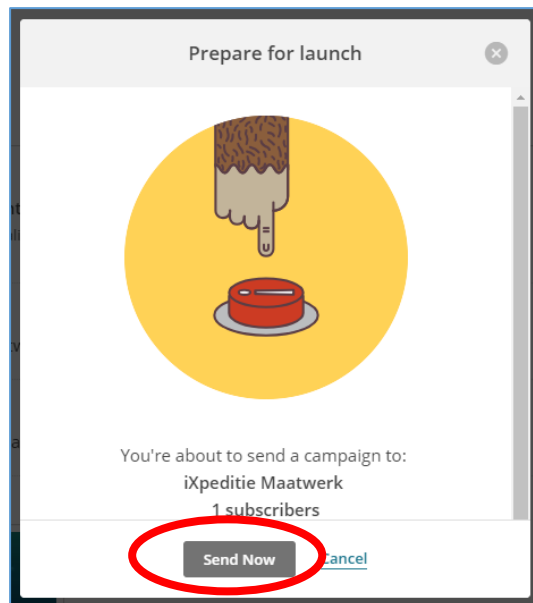
<https://us16.admin.mailchimp.com/campaigns/wizard/neapolitan?id=351475#>

Je kan nu kiezen of je de mail direct wilt versturen of op een bepaald tijdstip wilt plannen. “Schedule” voor het plannen op tijd, “Send” om direct te versturen. Deze zijn rechtsboven te vinden.

The screenshot shows the MailChimp campaign editor interface. At the top, there is a navigation bar with 'Campaigns', 'Templates', 'Lists', and 'Reports'. On the right, the account name 'iXpeditie iXpeditie Maatwerk' and a 'Help' link are visible. Below the navigation bar, a status bar indicates 'Your email campaign is ready to send!' with a 'Draft' label. To the right of this bar are three buttons: 'Finish later', 'Schedule', and 'Send'. The 'Send' button is highlighted with a red circle. The main content area is titled 'iXpeditie Maatwerk uitvoering 12 - 23 maart' with an 'Edit name' link. Below the title, there are four sections for editing the campaign: 'To', 'From', 'Subject', and 'Content'. Each section has a 'Send' button. The 'To' section shows 'Custom Segment in the list iXpeditie Maatwerk. 1 recipients' and a note that the 'To' field is not personalized. The 'From' section shows 'iXperium • iXpeditie.maatwerk@ixperium.nl'. The 'Subject' section shows 'iXpeditie Maatwerk'. The 'Content' section shows a preview of the email content, including a profile picture of 'Sara' and a 'Send a Test Email' button. There are also two informational messages: one about adding a MonkeyRewards badge to the footer and another about including a plain-text version of the email. At the bottom, there is a 'Share your campaign' link and a 'Send to' field.

Stap 8: Versturen

Je bent nu klaar om uitnodiging naar alle deelnemers te sturen, druk op "Send now".



5.3. Aanzetten en opstarten van de apparaten

Voordat het spel gespeeld kan worden dienen alle apparaten opgestart te worden. Dit moet op de volgorde waarin dit is beschreven:

1. Lokaal WiFi
2. Laptop
3. Tablets

Lokaal WiFi

Om te zorgen dat de apparaten kunnen communiceren is er een lokaal WiFi netwerk nodig. Hierdoor zijn we niet afhankelijk van het netwerk van de locatie.

De WiFi (zie afbeelding 1, hoofdstuk 5.1) is vooraf ingesteld en hoeft enkel in het stopcontact gestoken te worden. Na een paar minuten zal de WiFi werken.

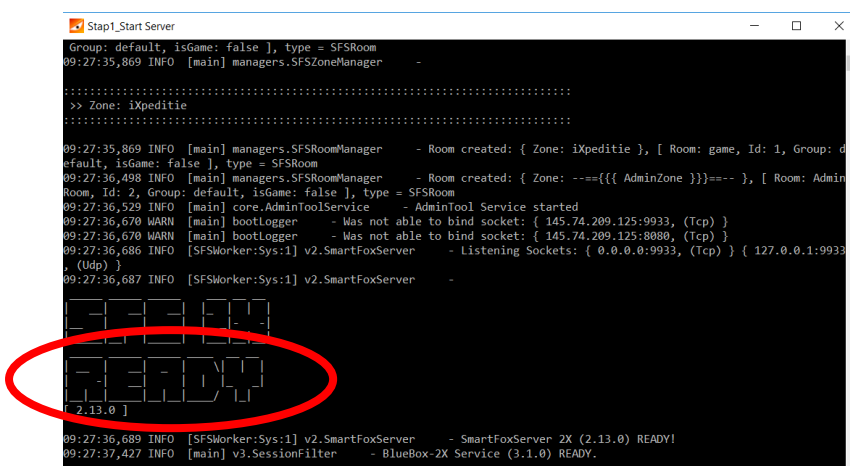
Laptop

Plaats de laptop in de buurt van het grote scherm of de beamer op locatie. Sluit de HDMI-kabel aan op het grote scherm of de beamer. Sluit de stroomkabel aan op het stopcontact.

Zet de laptop aan en login met het vooraf ingestelde profiel. Het wachtwoord is op te vragen bij het beheer van het iXperium (Ralf.Glaudemans@iXperium.nl).

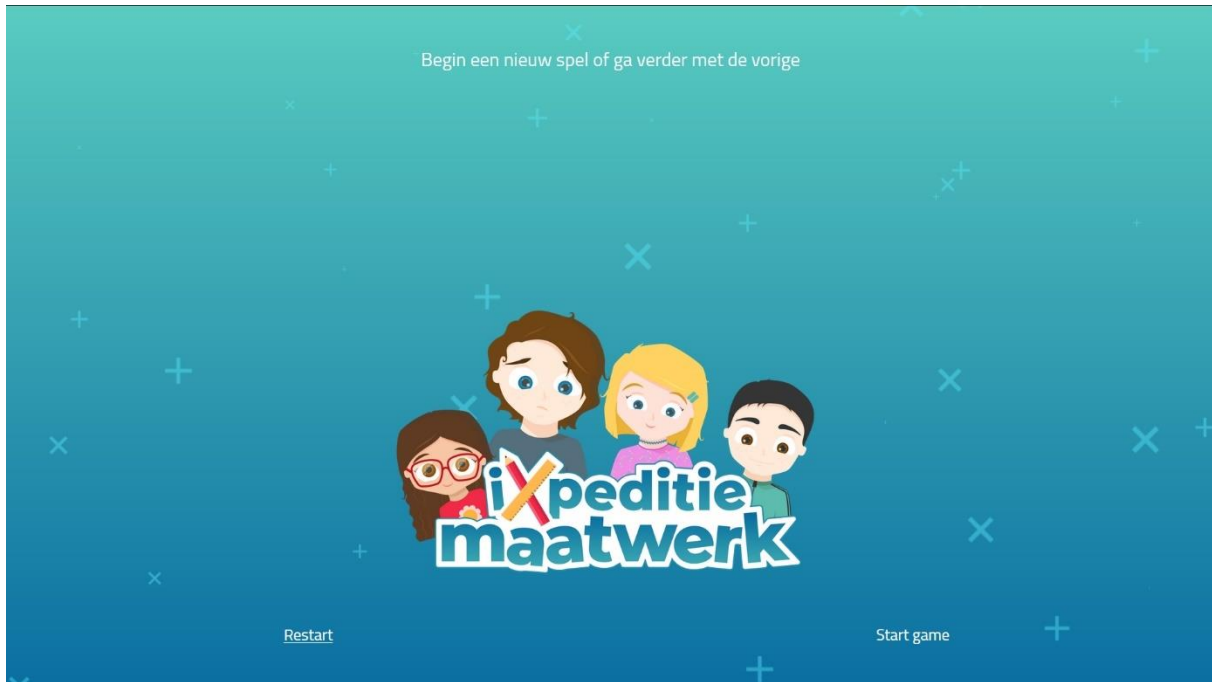
Zodra de laptop aan is dient de communicatieserver te worden opgestart en daarna het spel zelf. Beide kunnen worden opgestart door te dubbelklikken op de iconen in het midden van het bureaublad.

Zodra de communicatieserver start verschijnt er een zwart scherm met enkel tekst. Zodra deze "READY" laat zien kan het spel gestart worden.



```
Group: default, isGame: false ], type = SFSRoom
99:27:35,869 INFO [main] managers.SFSZoneManager
.....
>> Zone: iXpeditie
.....
99:27:35,869 INFO [main] managers.SFSRoomManager - Room created: { Zone: iXpeditie }, [ Room: game, Id: 1, Group: d
efault, isGame: false ], type = SFSRoom
99:27:36,498 INFO [main] managers.SFSRoomManager - Room created: { Zone: --=={{{ AdminZone }}}==-- }, [ Room: Admin
Room, Id: 2, Group: default, isGame: false ], type = SFSRoom
99:27:36,529 INFO [main] core.AdminToolService - AdminTool Service started
99:27:36,670 WARN [main] bootLogger - Was not able to bind socket: { 145.74.209,125:9933, (Tcp) }
99:27:36,670 WARN [main] bootLogger - Was not able to bind socket: { 145.74.209,125:8080, (Tcp) }
99:27:36,686 INFO [SFSWorker:Sys:1] v2.SmartFoxServer - Listening Sockets: { 0.0.0.0:9933, (Tcp) } { 127.0.0.1:9933
, (Udp) }
99:27:36,687 INFO [SFSWorker:Sys:1] v2.SmartFoxServer
.....
  2.13.0 ]
99:27:36,689 INFO [SFSWorker:Sys:1] v2.SmartFoxServer - SmartFoxServer 2X (2.13.0) READY!
99:27:37,427 INFO [main] v3.SessionFilter - BlueBox-2X Service (3.1.0) READY.
```

Het spel opent in een browser. Zet deze in volledig scherm modus door op F11 te drukken.



Er kan gekozen worden om een nieuw spel te beginnen met **Restart** of verder gegaan met het vorige of huidige spel met **Start Game**.

Als alles goed is gegaan, is het volgende scherm te zien. Het spel wacht nu tot de tablets verbonden worden.



Tablets

Zet de tablets aan. Zodra deze aanstaan kan het spel geopend worden door op het icoon van iXpeditie Maatwerk te drukken.



Zodra het spel gestart is moet het karakter behorende bij deze tablet geselecteerd worden. De tablet zal verbinden met hoofdscherm en het karakter wisselt dan van vaag naar helder. Op de tablet kunnen nu de namen en het perspectief gekozen worden.



Figuur 5: Tablet



Figuur 4: PC/Beamer

Vanaf nu kan het spel gespeeld worden.

5.4. Opruimen set

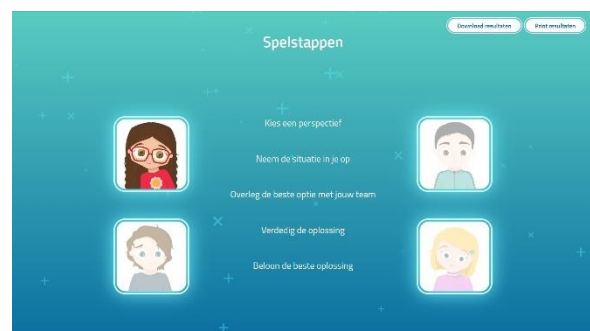
Zorg dat alle apparaten echt uitgezet worden, niet in slaapstand. In slaapstand loopt de batterij langzaam leeg, daar heb je bij de voorbereiding van een volgende sessie spijt van.

5.5. Ophalen gegevens uit het spel

Zodra er een spel gespeeld is kunnen tussen elke ronde de resultaten gedownload worden.

De resultaten kunnen worden opgeslagen als PDF (voor mensen) of als JSON (voor verwerking computers)

5.5.1. Opslaan als PDF



Voor het opslaan als PDF neem je de volgende stappen:

1. Druk op **Print Resultaten** onderin het scherm
2. Print de pagina vervolgens zoals je normaal een website zou printen. De “printer” staat ingesteld als printen naar PDF, als je deze handeling doorloopt wordt het bestand opgeslagen als PDF.

5.5.2. Ophalen data in het JSON formaat

Voor het opslaan als JSON neem je de volgende stappen:

1. Druk op **Download Resultaten** onderin het scherm
2. Sla het bestand op.

5.6. Email bedankje achteraf naar de spelers via MailChimp

Zie 5.2 Uitnodiging MailChimp. Nu wordt de template voor het bedankje geselecteerd en niet de uitnodigingstemplate.

5.7. Veel voorkomende oplossingen

Techniek is feilbaar, hoe goed we ons best ook doen. Gelukkig zijn daar ook oplossingen voor.

Opnieuw opstarten

Het spel is zo ontworpen dat als er iets mis gaat er op zijn minst met het opnieuw opstarten van de apparaten verder gespeeld kan worden.

Een tablet doet het niet meer.

Sluit het spel af. Dit kan door dubbel op het menu knopje te drukken en vervolgens op “Alles sluiten”. Start het spel daarna opnieuw op en kies het karakter behorende bij de tablet.

Werkt dit niet: zet de tablet uit en weer aan, dit kan met het knopje aan de zijkant.

Geen van de tablets verbindt meer.

De communicatieserver werkt waarschijnlijk niet meer helemaal. Sluit het spel af op alle tablets zoals hierboven en herstart de laptop. Start alles opnieuw op zoals aan het begin. Eerst de communicatieserver, dan het spel op de laptop en dan pas op de tablets. Om verder te gaan, gebruik dan de “start game” knop op de laptop, niet de “restart” knop.

Helemaal niets doet het meer.

Keep calm and geef de deelnemers wat te drinken terwijl je alles uitzet, en vervolgens zoals in het begin alles weer aanzet.

Het werkt nog steeds niet

Ga verder met de cases, maar laat de digitale hulpmiddelen zitten. Het spel kan ook gespeeld worden zonder de techniek al helpt die natuurlijk wel. Doe je dit met een stalen gezicht? Dan houden de deelnemers ook het vertrouwen.

Bijlagen

- Bijlage 1: Achtergrondinformatie van het spel: vormgeven en organiseren van maatwerk met ict
- Bijlage 2: Casus 1
- Bijlage 3: Casus 2
- Bijlage 4: Karakters
- Bijlage 5: Rollen met bijbehorende factoren
- Bijlage 6: Uitnodigingsmail spelers
- Bijlage 7: Instructiemail directeur
- Bijlage 8: Attributen voor rollen
- Bijlage 9: Ict-attributen

Bijlage 1:

Achtergrondinformatie van het spel: vormgeven en organiseren van maatwerk met ict

Bij het vormgeven en organiseren van maatwerk spelen allerlei actoren en factoren een rol. Op basis van onderzoek gebaseerd op bestaande conceptuele modellen over schoolinnovatie en ict integratie (o.a. Hew & Brush, 2007; Kozma, 2003; Lim, 2002; Tearle, 2003, Vanderlinde & Van Braak, 2010) zijn de belangrijkste actoren bij de organisatie van maatwerk met ict gedefinieerd, te weten:

- Leerlingen,
- Leraren,
- Ouders,
- Leidinggevenden,
- Het schoolbestuur,
- Uitgevers en softwareontwikkelaars,

De belangrijkste factoren zijn:

- Nationale kaders en standaarden,
- Onderwijskundige visie en doelen,
- De educatieve infrastructuur,
- Leerdoelen,
- Leeractiviteiten en werkvormen,
- Leermiddelen,
- Ict-toepassingen,
- Ict-infrastructuur,
- Assessment, monitoring en evaluatie,
- Groeperingsvorm,
- Tijd en plaats van leren,
- Rooster
- Schoolgebouw,
- Taakverdeling en functiedifferentiatie,
- Professionele ontwikkeling,
- Schoolcultuur,
- Ondersteuning,
- Middelen.



Figuur 2. De actoren en factoren die een rol spelen bij de organisatie van personaliseren van leren

Actoren en factoren hangen met elkaar samen en vormen samen een netwerk. Bij verschillende varianten van maatwerk zullen de actoren andere rollen krijgen, de factoren anders worden ingevuld en zullen zij op een andere manier met elkaar samenhangen en elkaar beïnvloeden. Elke variant van maatwerk brengt een eigen organisatie met zich mee. Elke school dient op zoek te gaan naar zijn eigen gewenste samenhang tussen vormgeving en organisatie van het onderwijs. Er moet congruentie bestaan tussen de vormgeving van maatwerk in het primaire proces en de schoolorganisatie.

Voor meer informatie: <http://ixperium.nl/files/2014/08/dimensies-gepersonaliseerd-leren.pdf>

Bijlage 2: **Casus 1**

Op een school ergens in Nederland werkt een enthousiast en gedreven team. **Jullie!** Mede door deze eigenschappen krijgen jullie de kans om mee te doen met het experiment *regelluwe scholen*.

Dit is wat jullie altijd al wilden, je eigen onderwijs creëren. Jullie kunnen **zelf** beslissen hoe jullie je school gaan vormgeven om beter recht te doen aan verschillen tussen leerlingen. Denk hierbij aan de vorm en inhoud van je onderwijs, de inzet van de **nieuwste leermiddelen en ict**, maar ook de tijd- en plaats van het leren, de rol van de leraar, en de inrichting van het gebouw. Je hoeft je geen zorgen te maken om de regels. De mogelijkheden zijn **eindeloos!** Wat gaat er veranderen op jullie school?

En kunnen deze veranderingen Sara helpen om zich niet meer te vervelen? Krijgt Laila zo meer rust in haar hoofd? Gaat Kai weer met plezier naar zijn vrienden op school toe? En Jesse, waarbij het leren maar niet lukt, wordt zijn zelfvertrouwen zo groter?

Kijk door je gekozen bril en bedenk hoe je jullie kind, Sara, Laila, Kai of Jesse kunt helpen. Jullie zijn een *regelluwe school* dus er is heel veel mogelijk.

Oplossingen liggen niet alleen in je eigen klas maar kunnen in de hele school gevonden worden. **Succes!**

Bijlage 3: Casus 2

Nieuwe ronde, nieuwe school! Jullie mogen je enthousiasme en creativiteit nog eens inzetten. Maar nu op een andere school in een andere situatie.

Op dit moment heeft jullie school te weinig leerlingen. Veel ouders hebben ervoor gekozen hun kind naar een andere school te sturen. De ouders die wel blijven willen graag meedenken over manieren om leerlingen aan te trekken.

Eén van die ouders is de moeder van Kai. Zij is eigenaar van een ICT-bedrijf en wil de school graag sponsoren via het Convenant Sponsoring. Zij biedt aan om elke leerling een tablet te geven. Ook kan ze jullie in contact brengen met software ontwikkelaars om samen nieuwe apps te maken. Die kunnen bijvoorbeeld helpen om leerlingen te ondersteunen en plannen van werk makkelijker te maken. Het sponsorgeld is in overleg te besteden.

Jullie besluiten niet bij de pakken neer te zitten maar dit te zien als een kans. Een kans om met behulp van de nieuwste ICT en daarbij behorende apps jullie te onderscheiden van andere scholen. Welke ideeën willen jullie realiseren nu er meer technische mogelijkheden zijn?

En wat betekent dit voor Sara, Laila, Kai en Jesse?

Bijlage 4: Karakters

SARA:

- Meisje
- Groep 2 (ongeveer 5 a 6 jaar oud)
- hoogbegaafd



UITERLIJK:

- Golvend bruin haar
- Iets getinte huidskleur, ze zou uit Zuid-Europa, Noord-Afrika kunnen komen, of gewoon zongebruind (het moet er niet te dik bovenop liggen, mensen moeten er zelf een gevoel bij krijgen waar ze vandaan komt. Ze moet zowel westers als niet-westers kunnen zijn.)
- Grote, heldere nieuwsgierige ogen
- Niet te uitbundige kleding
- Wel jurkjes of rokjes maar niet te zoet

KARAKTER:

- Brede interesse
- Nieuwsgierig
- Stelt veel vragen
- Wil graag leren
- Wijsneus
- Serieus
- Houdt niet van 'spelen'

THUIS:

- Hoogopgeleide ouders
- Twee zusjes
- Woont in nieuwbouwwijk
- Speelt niet graag
- Vindt haar zusjes niet bijster interessant (die spelen alleen maar)
- Leest veel boeken
- Maakt graag moeilijke legpuzzels

SCHOOL:

- Te weinig uitdaging
- Werkjes zijn te makkelijk
- Verveelt zich
- Kan al goed lezen
- Oordeel van de leraar is belangrijk
- Gevoelig voor complimenten
- Verbaal sterk
- Ligt goed in de groep
- Oudere vriendjes

LAILA:

- Meisje
- Groep 6 (ongeveer 9 a 10 jaar oud)
- ADHD



UITERLIJK:

- Blond haar
- Eigenwijze bob-lijn
- Vrolijke knipjes die ze er elke keer weer uithaalt en opnieuw in doet
- Vrolijke kleding (opgewekte kleurtjes en motiefjes)
- Wel een broek (daar kun je tenminste in rennen en spelen)

KARAKTER:

- Moeite met concentreren
- Snel afgeleid
- Doet alleen iets als ze het leuk vindt
- Praat van de hak op de tak
- Doet het liefst iets wat ze al kan

THUIS:

- Oudste kind
- Twee ouders
- Jonger broertje en zusje
- Gaat drie dagen naar de BSO (buitenschoolse opvang)
- Ouders verwachten goede prestaties, vooral voor taal en rekenen
- Speelt graag met haar broertje en zusje (waarschijnlijk ook doordat die relatief makkelijke en korte spelletjes spelen)
- Ze tekent graag maar raffelt het af als het te lang duurt

SCHOOL:

- Moeite met concentreren
- Snel afgeleid
- Moeite met zelfstandig werken
- Storend gedrag (steeds punten willen slijpen, tikken op de tafel, diep zuchten, vertellen wat ze buiten ziet door de uitleg van de leraar heen)
- Behoefte aan structuur
- Ligt goed in de groep (kinderen vinden haar aardig en ze heeft voldoende vriendjes)
- Ze is gevoelig voor feedback van de leraar
- Kan niet omgaan met kritiek/correctie op haar gedrag
- Heeft veel aandacht nodig (vraagt hier ook om)
- Behoefte aan succeservaringen

KAI:

- Jongen
- Groep 7 (ongeveer 10 a 11 jaar)
- Gedragsproblemen



UITERLIJK:

- Sluik zwart haar, hij zou uit Oost-Europa of Azië kunnen komen, maar net als bij Sara moet dit er niet te dik bovenop liggen, het is voor de interpretatie van de persoon zelf (hij moet zowel westers als niet-westers kunnen zijn)
- Sportieve kleding
- 'macho' houding
- Oogt vrolijk en onverschillig maar is dat niet

THUIS:

- Oudere zus
- Moeder hoofd van ICT-bedrijf
- Houdt van games, vooral van Minecraft, en is hier ook erg handig in
- Gaat zijn eigen gang
- Druk in doen en laten
- Doet onverschillig
- Luistert niet naar zijn moeder en zus

KARAKTER:

- Druk
- Slim
- Behoeft aan ruimte
- Moeite met grenzen en autoriteit
- Brutaal/grote mond
- Klein hartje
- Sociaal onhandig
- Wil alles zelf doen

SCHOOL:

- Erg aanwezig (heeft altijd wat te zeggen, aan te merken)
- Moeite met sociale interactie
- Hierdoor ook geen vriendjes
- Negatief gedrag
- Vraagt aandacht op negatieve manier
- Kan de leerstof goed aan maar vraagt geen hulp, dit heeft invloed op zijn cito-scores

JESSE:

- Jongen
- Groep 5 (ongeveer 8 a 9 jaar oud)
- Zwakke leerprestaties

UITERLIJK:

- Bruin haar
- Hangt een beetje voor zijn ogen (daar kan hij zich achter verschuilen)
- Onopvallende kleding (geen felle kleuren of schreeuwerige prints)
- Geen merk kleding

KARAKTER:

- Weinig zelfvertrouwen
- Werkt hard
- Volhardend (al heeft hij dat zelf niet door)
- Introvert
- Eenzaam
- Verdrietig
- Zorgzaam



THUIS:











- Eenouder gezin
- Ouders zijn gescheiden, hij woont bij zijn moeder (laagopgeleid)
- Hij kijkt graag naar tekenfilms
- Is dol op zijn kat, die slaapt zelfs bij hem op bed
- Maakt elke zondag een ontbijtje voor zijn moeder
- Hij is dol op zijn moeder
- Moeder weet alleen niet goed hoe ze hem moet helpen
- Opa neemt hem regelmatig mee vissen

SCHOOL:

- Problemen met begrijpend lezen en rekenen
- Werkt op zijn eigen niveau (lager dan de andere kinderen in zijn klas)
- Heeft alleen een 5 als Cito-score (laagste score)
- Krijgt veel huiswerk mee
- Weinig contact met zijn leraar en klas

Mist aansluiting en betrokkenheid

Bijlage 5: Rollen met bijbehorende factoren

 <p>de leraar</p> <p>ICT inzet Het gebruik van ict bij de voorbereiding en uitvoering van het onderwijs.</p> <p>Rooster Schema waarin is vastgelegd welke leeractiviteiten op welk moment plaatsvinden.</p> <p>Tijd en plaats van leren</p> <p>Waar en wanneer er geleerd wordt.</p> <p>Professionele ontwikkeling Activiteiten die gericht zijn op bekwaamheden en competenties van leraren.</p> <p>Onderwijskundige visie en doelen van de school De ambitie van de school.</p>	 <p>leidinggevende</p> <p>Educatieve infrastructuur Alle partijen waar de school mee kan samenwerken.</p> <p>Groeperingsvorm De wijze waarop groepen leerlingen worden samengesteld.</p> <p>Middelen Tijd en geld ten behoeve van het onderwijs.</p> <p>Taakverdeling en functiedifferentiatie Verdeling van verschillende taken, verantwoordelijkheden en bevoegdheden.</p> <p>Professionele ontwikkeling activiteiten die gericht zijn op bekwaamheden en competenties van leraren.</p>
 <p>uitgevers</p> <p>Nationale kaders/standaarden wettelijk vastgestelde regels.</p> <p>Leerdoelen Wat de leerlingen gaan leren.</p> <p>Leermiddelen de inzet van middelen ter ondersteuning van het leerproces.</p>	 <p>ICT-coördinator</p> <p>Leeractiviteiten en werkvormen praktijken die het leerproces van de leerling ondersteunen.</p> <p>ICT infrastructuur de aanschaf en het onderhoud van alle ict-middelen in de school.</p> <p>ICT-inzet het gebruik van ict bij de voorbereiding en uitvoering van het onderwijs.</p> <p>Ondersteuning administratieve, technologische, professionele en collegiale ondersteuning.</p>
 <p>IB'er</p> <p>Leerdoelen Wat de leerlingen gaan leren.</p> <p>Assesment, monitoring en evaluatie Analyseren van resultaten en het verbinden van conclusies hieraan.</p> <p>Ondersteuning Administratieve, technologische, professionele en collegiale ondersteuning.</p>	 <p>bouwcoördinator</p> <p>Educatieve infrastructuur alle partijen waar de school mee kan samenwerken.</p> <p>Leermiddelen de inzet van middelen ter ondersteuning van het leerproces.</p> <p>Tijd en plaats van leren waar en wanneer er geleerd wordt.</p> <p>Groeperingsvorm De wijze waarop groepen leerlingen worden samengesteld.</p> <p>Rooster schema waarin is vastgelegd welke leeractiviteiten op welk moment plaatsvinden.</p>
 <p>conciërge</p> <p>ICT infrastructuur de aanschaf en het onderhoud van alle ict-middelen in de school.</p> <p>Schoolcultuur basisaannames, normen, waarden, opvattingen en houdingen van de teamleden.</p> <p>Schoolgebouw inrichting van het gebouw.</p> <p>Ondersteuning administratieve, technologische, professionele en collegiale ondersteuning.</p>	 <p>bestuur</p> <p>ICT infrastructuur de aanschaf en het onderhoud van alle ict-middelen in de school.</p> <p>Schoolgebouw inrichting van het gebouw.</p> <p>Ondersteuning administratieve, technologische, professionele en collegiale ondersteuning.</p> <p>Nationale kaders/standaarden wettelijk vastgestelde regels.</p> <p>Taakverdeling en functiedifferentiatie Verdeling van verschillende taken, verantwoordelijkheden en bevoegdheden.</p>
 <p>ouder</p> <p>Leeractiviteiten en werkvormen praktijken die het leerproces van de leerling ondersteunen.</p> <p>Schoolcultuur basisaannames, normen, waarden, opvattingen en houdingen van de teamleden.</p> <p>Ondersteuning administratieve, technologische, professionele en collegiale ondersteuning.</p> <p>Tijd en plaats van leren waar en wanneer er geleerd wordt.</p>	 <p>inspectie</p> <p>Nationale kaders/standaarden wettelijk vastgestelde regels.</p> <p>Assesment, monitoring en evaluatie Analyseren van resultaten en het verbinden van conclusies hieraan.</p> <p>Onderwijskundige visie en doelen van de school De ambitie van de school.</p> <p>Leerdoelen Wat de leerlingen gaan leren.</p>

Bijlage 6: Uitnodiging mails spelers

Sara

Beste *|AANSPREEKV|* *|VOORNAAM|*,

mijn naam is Sara en ik zit in groep 2. Mijn moeder schrijft deze mail. Want ik kan nog niet zo goed brieven schrijven. Wel al veel woorden hoor. En ook best veel zinnen. Maar dit dus eigenlijk niet. Ik kan wel heel goed lezen. Ik heb alle boeken in de klas al gelezen. Soms mag ik naar groep 5 om daar een boek te lenen.

Maar niemand anders in mijn klas kan lezen. Best wel stom eigenlijk. Het is toch niet moeilijk? Ik vind heel veel dingen makkelijk. Ik kan al sommetjes maken terwijl sommige kinderen nog niet tot tien kunnen tellen. Maar dan moet ik wel meedoen met die saaie telspelletjes. Die zijn echt heel saai.

De juf zegt dat ik heel goed kan praten maar dat ik dat ook veel te veel doe. Maar ik wil ook graag alles weten. Daarom stel ik zoveel vragen. Maar soms vind ik dat de juf geen goed antwoord weet. Of dan zegt ze dat dat te moeilijk is en dat we er een andere keer wel verder over praten. Maar ik wil er nu over praten.

Ik doe vaak moeilijke werkjes in de klas. Maar die zijn voor mij makkelijk. Maar de juf is dan heel trots op mij en dan mag ik het laten zien aan de andere kinderen. En soms als ik wat geschreven heb mag ik het laten zien in groep 3. Dat is heel leuk. Maar de werkjes zelf zijn eigenlijk best saai. Ze zijn te makkelijk. Vaak vragen andere kinderen of ik ze wil helpen met hun werkje. Soms doe ik dat stiekem als de juf niet kijkt. Want ik mag niet altijd helpen.

We mogen heel veel spelen in de klas. In de huishoek en de bouwhoek bijvoorbeeld. En we mogen vaak tekenen en knutselen. Maar ik wil niet spelen, ik wil leren. Daarom vind ik school niet zo leuk. Soms wil ik niet naar school. Thuis verveel ik me tenminste niet, daar kan ik heel veel boeken lezen. En puzzels maken met heel veel stukjes. Maar van mijn moeder moet ik wel naar school. Zelfs als ik zeg dat ik buikpijn heb. Dit wil ze eigenlijk niet opschrijven maar ze heeft beloofd dat ik zelf mocht bedenken wat ik wil schrijven. En dit wil ik schrijven.

School is saai. Is daar nu niet iets op te verzinnen? Mijn zusje vindt school juist heel leuk. Waarom ik dan niet? Kunnen jullie me helpen?

Vriendelijke groeten van Sara

Kai

Beste *|AANSPREEKV|* *|VOORNAAM|*,

Mijn naam is Kai en ik zit in groep 7. Hierna zit ik in groep 8 en dan ga ik naar de middelbare school. Ik wil later graag computerspellen maken. Zoals Minecraft. Dat is echt het allervetste spel ever! Ik speel nu al elke dag Minecraft en ik help andere spelers op het forum. In Minecraft mag ik zelf weten wat ik maak. Ik ben nu bezig mijn huis na te maken. Dat is best lastig want ik woon in een groot huis. Mijn moeder heeft namelijk haar eigen ICT-bedrijf en daarom zijn we rijk.

Jammer dat ik op school geen Minecraft mag spelen. Daar moet ik rekenen, lezen en spelling doen. Soms als we rekenles hebben dan wil ik liever taal doen. Maar van de juf mag dat niet. Ze wil dat ik meedoe met de les. Maar ik snap het best wel hoor. Dan mag ik toch wel iets anders doen? Wel gek eigenlijk dat mijn Cito-scores niet zo goed zijn. Maar daar vragen ze ook hele andere dingen dan die ik ken. Nou ja, jammer dan.

Ik weet altijd het antwoord op de vragen van de juf. Soms heb ik geen zin om mijn vinger op te steken en zeg ik het meteen. Een paar kinderen in mijn klas zeggen het vaak fout, dan verbeter ik het voor ze. Ik vind dat heel lief van mezelf. Maar de juf niet. En ook die kinderen niet.

Achter mijn computer kan ik goed stilzitten. In de klas niet. Waarom mag ik niet lopen in de klas? Er is toch genoeg ruimte? De juf zegt dat ik zo de andere kinderen stoort. Maar dan moeten die maar wat sneller werken hoor, net als ik. Of gewoon niet naar mij kijken.

Soms vind ik iets moeilijk op school. Maar dat zeg ik lekker niet. Ik los het zelf wel op. Ik heb niemand nodig. Ook geen vriendjes. De kinderen in mijn klas snappen mij toch niet. Maar ja, ik moet wel nog twee jaar op deze school blijven. Zou iemand in mijn klas Minecraft kennen? Dan zouden we het samen kunnen spelen. Maar hoe kom ik daar achter? Straks vinden ze me raar. Ik ben niet raar.

Ik probeer wel eens met iemand te spelen maar ze snappen mijn spelletjes niet, en dan word ik boos. Ik loop dan maar weg en ga ergens staan en bedenk wat ik nog meer zou kunnen maken in Minecraft. Je hebt geen vrienden nodig! Toch? Wat vinden jullie? En als ik vrienden zou willen? Hoe doe ik dat dan? Kunnen jullie me helpen?

Vriendelijke groeten, Kai

Jesse

Beste *|AANSPREEKV|* *|VOORNAAM|*,

Ik heet Jesse en ik zit in groep 5. Ik vind het best moeilijk om te schrijven zonder fouten. Maar ik wil niet mijn moeder vragen om te helpen. Dan moet ik nog meer oefenen. En ik krijg al veel huiswerk. Ik heb nooit zin om dat te maken. Maar eigenlukt moet dat wel want ik ben slecht op school.

Alle andere kinderen kunnen goed lezen en rekenen, alleen ik niet. Ik weet niet waarom. Ik doe echt heel erg mijn best maar dan haal ik toch een V op de cito. Mijn moeder zegt dat Cito belangrijk is. Ik wil ook een goede Cito, maar het lukt me niet.

Ik mag ook niet met alle lessen meedoen van mijn juf. Dat kan ik niet. Is te moeilijk. Ik moet oefenen en hard werken. Maar dat doe ik ook echt.

Ik durf ook niet zo goed iets te zeggen in de klas. Dan ben ik bang dat ik het fout heb. En dan gaan misschien de kinderen lachen. Die willen toch al niet met mij spelen. Ik denk omdat ik dom ben. Ik denk ook dat ik dom ben. Ik zal wel nooit op AVI E-5 kunnen lezen, misschien zelfs niet E-4. Gelukkig wil mijn kat wel met mij spelen. Hij heet Knor, want hij knort vaak. Vooral als hij op mijn bed slaapt en dat is elke nacht. Kon Knor maar mee naar school.

Het enige wat ik wel kan is ontbijt maken. Dat maak ik vaak op zondag voor mijn moeder. Die hoeft dan niet te werken. Dan maak ik een boterham met hagelslag en een gekookt ei. En ook een kopje thee. Ik ben altijd bang dat ik het verkeerd doe. Maar mijn moeder zegt altijd dat ze het lekker vindt. Maar ik weet niet of dat waar is.

Mijn opa zegt dat dat wel waar is. Hij neemt me vaak mee vissen. Stiekem hoop ik altijd dat ik geen vis vang. Dat is zo zielig. Maar opa vangt soms een hele grote. Ik ben de naam kwijt maar hij smaakt wel lekker. Mijn opa weet heel veel over vissen. Ik niet. Mijn opa is heel slim. Ik niet. Ik wil zo graag niet dom zijn maar ik weet niet hoe. Weten jullie dat? Kunnen jullie me helpen?

Groetjes van Jesse

Laila

Hallo *|AANSPREEKV|* *|VOORNAAM|*,

Ik ben Laila! Ik zit al in groep 6! School is leuk en ik heb veel vriendinnetjes. Ook een paar vriendjes, dat zijn jongens, en die doen soms wel stom hoor! Maar ik kan lekker wel harder rennen. Maar niet rekenen. Maar wel tekenen. Haha, dat rijmt. Ik moet even mijn knipje weer in mijn haar doen.

Rekenen vind ik ook niet zo leuk, dat doe ik niet graag. Ik ga dan kletsen met mijn vriendinnetje Zoë. Dat is wel leuk. Maar dan wordt de meester boos want ik moet wel mijn werk afmaken en ik mag de andere kinderen niet storen. Maar ik stoort toch niet? Ik praat alleen maar.

Ik vind het niet leuk als de meester boos op mij is. Maar de les duurt altijd zo lang. En die vogeltjes buiten zijn zo leuk om naar te kijken. Die doen altijd druk. Net een beetje als ik. Ik ben ook altijd druk zegt de meester. Maar het is ook altijd druk in mijn hoofd. Dan heb ik zoveel dat het er niet meer in past. En dan moet het eruit en ga ik dus druk doen.

Mijn broertje en zusje zijn nog heel klein, nog maar vier en zes. Denk ik. Ja. Even denken. Ja. Vier en zes. Die spelen altijd heel leuk, ik mag altijd meedoen. Zo gezellig! En tekenen doe ik wel graag. Maar rekenen dus niet. En afwassen ook niet. Maar dat moet wel van mijn papa en mama. Moet ik altijd helpen.

Mijn mama zegt dat ik snel afgeleid ben. Ik denk dat dat betekent dat ik snel iets anders wil doen. Maar dat is toch niet raar? Het duurt veel te lang op school. Pffff. Op de BSO mag ik tenminste lekker veel rennen. En ook tekenen. En soms rekenen. Bah! Dat doe ik dan stiekem niet. Maar dan wordt iedereen boos. Meester, papa en mama en juf Ine van de BSO. Ik hou er niet van als ze boos zijn. Daarom maak ik mooie tekeningen. Die vindt iedereen mooi.

Als het nou niet zo druk zou zijn in mijn hoofd. Zou de meester dan minder boos worden? Misschien moet ik meer tekeningen voor hem maken. Of hebben jullie nog een goed idee? Kunnen jullie me helpen?

Groetjes van Laila

PS Zal ik ook een tekening voor jullie maken? Ik kan dat heel goed en ook heel snel!

Bedank mails spelers

Sara

Beste leerkrachten,

Mijn moeder helpt me weer met schrijven. Al kan ik al veel meer schrijven dan de vorige keer. Ik wil jullie bedanken voor jullie hulp. Jullie hebben goed nagedacht over mijn probleem. Dat vind ik fijn! Nadenken is leuk hè?! Jullie hebben ook hard nagedacht over jullie school en dit bedacht voor kinderen als ik : *|OPLOSSING|*

Sinds jullie oplossing gaat het beter in de klas. Ik geloof zelfs dat ik school wel leuk begin te vinden. De buikpijn is in ieder geval weg, Dus dank jullie wel! Ik heb veel geleerd! Hebben jullie ook geleerd? Leren is leuk! Zit er in jullie klas ook iemand die leren leuk vindt maar school saai? Jullie oplossing werkt vast ook voor andere kinderen! Willen jullie nog meer leren? Zodat jullie nog meer kinderen op jullie school kunnen helpen? Ook kinderen met andere problemen? Kijk dan eens hier *|LINK|*

Dank jullie wel voor jullie hulp! Ik ga nu even buiten spelen. Daar leer je ook van!

Vriendelijke groeten, Sara

Kai

Beste leerkrachten,

Er zit iemand in mijn klas die ook Minecraft speelt. Dat wist ik eerst helemaal niet. Maar dankzij jullie oplossing wel! Dit was wat jullie voor mij bedacht hadden als ik op jullie school zou zitten: *|OPLOSSING|*

Het is heel fijn om eindelijk een vriendje te hebben. En de juf is ook blij, ze zegt dat het beter met me gaat in de klas. Ze hoeft in ieder geval minder vaak boos te worden Dat vind ik wel fijn. Jullie hebben mij goed geholpen. Dank jullie wel!

Zit er bij jullie in de klas ook iemand als ik? Die geen vriendjes heeft en waarop de leerkracht vaak boos wordt? Jullie oplossing helpt dan vast ook. Ik zou het gewoon proberen!

Mijn moeder zegt dat je op internet alles kunt vinden. Ik vond een site met nog meer ideeën en oplossingen om kinderen te helpen. Dan kunnen jullie nog meer kinderen helpen, ook kinderen met andere problemen. Ook kinderen die bij jullie op school zitten. Het staat op deze site: *|LINK|*

Ik stop nu met schrijven want Youp komt langs. We gaan samen verder werken aan onze wereld in Minecraft.

Dank jullie wel! Kai

Jesse

Beste juffen en meesters,

Ik wil graag zeggen dat ik dankjewel zeg tegen jullie. Ik vind het fijn dat jullie niet gingen laggen en mij wilden helpen. Dit is wat jullie voor kinderen als ikke op jullie school bedacht hebben: *|OPLOSSING|*

Ik denk dat ik nu beter weet wat ik kan doen in de klas om niet meer dom te zijn. Want ik ben misschien wel niet dom. Ik kan ook goed leren lezen, net als de andere kinderen. En mijn CITO wort fast ook beter.

Is er bij jullie in de klas ook iemand als ik? Die feel moet oefenen en denkt dat ik dom is?

Jullie oplossing werkt vast ook voor andere kinderen. Heel fijn dat jullie mij zo goet geholpen hebben! Ik hoop dat jullie nog veel meer kinderen op jullie school helpen! Mijn juf zegt dat je nog meer goede ideeeen en oplossingen kunt lezen op de kompjouter. Het staat hier *|LINK|*

Groetjes, Jesse

Laila

Hallo juffen en meesters!

Hier ben ik weer! Laila! Een poosje terug vroeg ik of jullie me konden helpen met de drukte in mijn hoofd. Zo lief dat jullie gingen helpen! Ik vind mijn papa en mama ook heel lief, maar jullie ook ! Ja! Heel lief! Jullie hebben ook heel lief iets bedacht voor drukke kinderen op jullie school:
|OPLOSSING|

Ik probeer het weer te lezen maar mijn haar valt voor mijn ogen. Waar is mijn knipje toch? Oh wacht, haha. Hij ligt hier naast me op de grond. Zo, dat is beter.

Als het druk wordt in mijn hoofd dan weet ik nu wat ik kan doen. Dat is fijn! De meester weet nu ook hoe hij mij kan helpen. Dank jullie wel lieve juffen en meesters! Ik ga een mooie tekening voor jullie maken. Echt waar! Zit er bij jullie in de klas ook een meisje met drukte in haar hoofd? Of misschien

een jongen? Al zijn jongens wel stom. Maar die mogen jullie ook wel helpen. Jullie oplossing helpt vast bij meer kinderen!

Mijn meester was zo blij met jullie oplossing dat hij ging zoeken naar nog meer ideeën en oplossingen. Niet voor mij maar voor andere kinderen met andere problemen. Hij vond deze site: *|LINK|*

Mijn meester zegt dat hij nu nog meer kinderen kan helpen. Gaan jullie ook nog meer kinderen helpen op jullie school? Ik hoop het wel. Dat zou heel lief zijn!

Groetjes, Laila

P.s. Ik ga nu beginnen met tekeningen maken.

Bijlage 7: Instructiemail directeur

Instructiemail:

Beste <<naam directeur>>

Op <<datum>> spelen jullie het spel iXpeditie maatwerk.

De sessie vindt plaats van <<tijd>> in <<locatie>>

<<Indien in iXperium toevoegen: Parkeren kan onder het I/O gebouw, kapittelweg 35. De ingang van de parkeergarage bevindt zich precies tussen het rode en witte gebouw in (kapittelweg 33 en 35). Meld bij de slagboom dat je voor het iXperium komt. >>

Verder als bijlage een handleiding voor jou, zodat je weet wat er ongeveer gaat gebeuren. Het is de bedoeling dat je zo min mogelijk informatie aan jouw team geeft, alleen dat jullie meedoen aan iXpeditie maatwerk en dat iedereen hier een week van te voren een mail over krijgt met de uitnodiging.

De leerkrachten zullen uitgenodigd worden door een (fictieve) leerling (aan de hand van de verdeling in groepjes die jij maakt, zie hiervoor de handleiding en het Excel document). **Graag ontvangen we het ingevulde Excel document over een week retour. We hebben deze informatie nodig om de leerkrachten uit te nodigen.**

De leerkrachten hoeven de groepsindeling nog niet te weten.

Met vriendelijke groet,
<<naam afzender>>

Handleiding:

1




Handleiding voorbereiding deelname iXpeditie Maatwerk



2



Leuk dat jullie meedoen!

Julie gaan meedoen aan iXpeditie Maatwerk

De directie doet op eenzelfde manier mee aan het spel als de leerkrachten en ondersteunend personeel. We vertellen vooral niet teveel, net als bij de overige deelnemers. Laat je meenemen door het verhaal in de sessie.

Bij deelname wordt het volgende van u verwacht.

- Indelen teams & doorgeven namen
- Voorbereiden vraag vanuit de school
- Onderdeel van onderzoek

3



Indelen teams

Het spel werkt het beste als er verschillende soorten leerkrachten in een team plaatsnemen. Het is aan u om deze indeling te maken. De volgende slides kunnen u hierbij helpen. Het is geen wetenschap, u kan hier los mee omgaan.

Een team bestaat uit 2 tot 4 mensen, het aantal zo gelijk mogelijk verdeeld. U heeft een Excel file gekregen om de gegevens aan te leveren. Deze zal gebruikt worden om de deelnemers uit te nodigen.

U hoeft verder enkel tijd te maken en de locatie alvast door te geven aan uw collega's.

4

Juf Maaike

27 jaar, starter



Houding

- Enthousiast
- Echt luisteren moeilijk, spring in het veld
- Uitgesproken ideeën
- Eigen stijl
- Buiten gebaande paden

Contact

- Druk priveleven
- Houdt niet van ICT/administratie
- Veel omgang collega's & vrienden

Leerlingen

- Frustratie als leerlingen niet meegaan
- Hart voor kinderen, Hard voor zichzelf

Werk

- Veel voorbereiding
- Inspiratie lesmateriaal Pinterest/Juf Janneke

5

Juf Eline

40 jaar, ervaren leerkracht



Houding

- Wieje hard
- Heeft controle nodig
- Groeps sfeer belangrijk
- Degelijk
- Wat levert dit mij op?

Contact

- Mamme leerkracht
- Leerlingen mee naar museum
- Heeft veel stress, tot aan burnout

Leerlingen

- Kinderen belangrijker dan zichzelf

Werk

- Goed voorbereid
- Durft te experimenteren
- Vast methodes
- Gaat op tijd weg
- Veel taken naast school

6

Meester Bart

26 jaar, no-nonsense



Houding

- Vernieuwend
- No-nonsense
- Heldere lijn
- Neemt initiatief

Contact

- Zit op voetbal
- Werkt veel samen
- Blijft, of lost commerciële carrière

Leerlingen

- Geeft kinderen ruimte & verantwoordelijkheid
- Goed op jump
- Kind staat centraal
- Favoriet van de leerlingen
- Stoesen
- Geeft liever les in de bovenbouw

Werk

- Doet enkel meest noodzakelijke
- Gebruikt of probeert nieuwe systemen
- "Als het maar werkt", theorie minder belangrijk

7

Meester Jan

63 jaar, oudere leerkracht



Stelling

- Zoekt duidelijke context, rust
- Wil structuur
- Weerstand tegen opgelegde zaken
- Beschouwend

Context

- Ouders hebben veel respect
- Mentorrol andere docenten
- Zoekt meervoud bij vernieuwing
- Binnenkort met pensioen/erehaag
- Op tijd naar huis

Leertijden

- Groep 1 - 2 of andere combi klas
- Rust, reinheid en regelmaat

Werk

- Veel ervaring, ook in maatwerk
- Werkt op intuïtie

8

Vorbereiden vraag

Het spel bevat 2 cases om te oefenen met het denken over het organiseren van maatwerk met ict.

De derde case zal een vraagstuk zijn over de school zelf. Het helpt de aanwezige coach dat eventuele problematiek of ambities al bekend zijn bij de coach. Dit versnelt het uitzoeken tijdens de sessie.

Het is het beste dat de vraag ook leeft bij de leerkrachten. Wilt u hier alvast over nadenken?

9

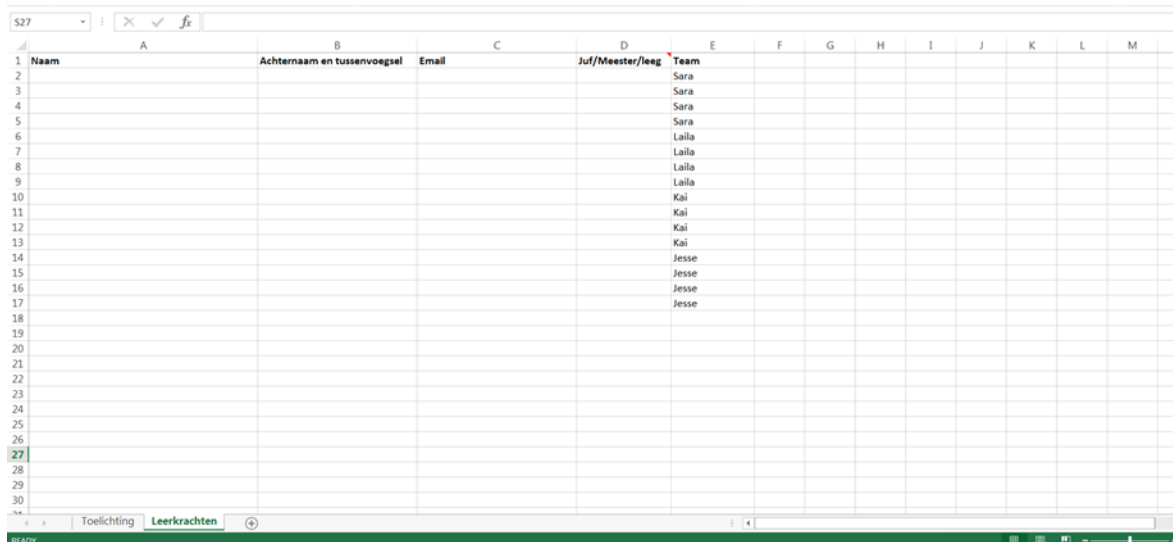
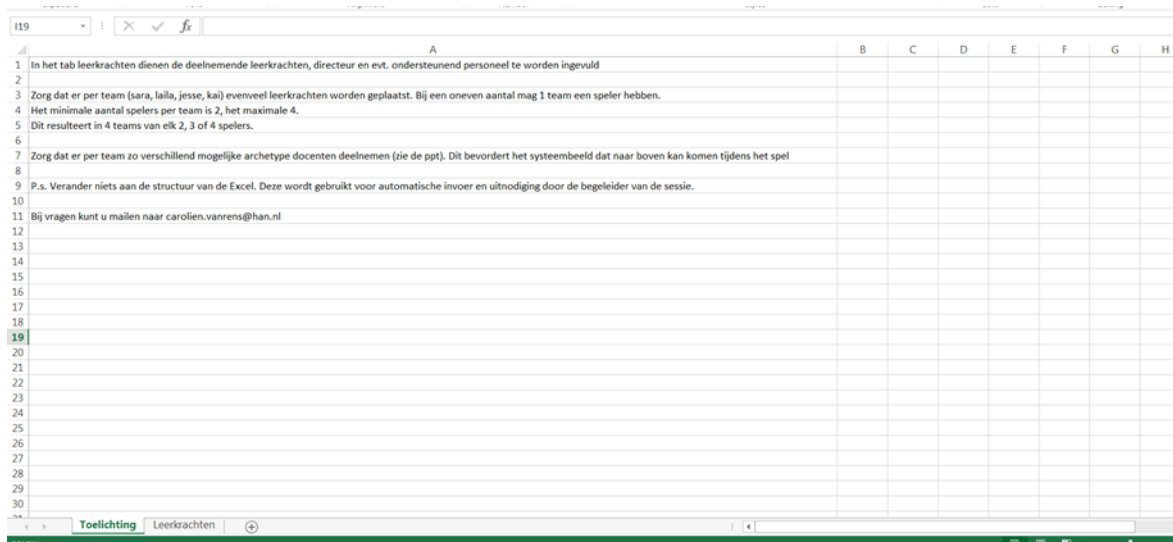
Onderzoek

We willen jullie nadrukkelijk laten weten dat met deelname aan de spelsimulatie jullie tevens onderdeel worden van wetenschappelijk (promotie)onderzoek.

Dit betekent dat er verschillende onderzoeksinstrumenten worden afgenomen en er 10 weken na de spelsessie nog een meetmoment plaatsvindt op school.

Dit bestaat uit het maken van een concept map en een gesprek met een aantal teamleden.

Excel bestand voor indelen teams:



Bijlage 8: Attributen voor rollen

Ict-coördinator	Headset Utp kabel en schroevendraaier Moederbord Deconstructie set Muis voor om de nek
Inspecteur	Loep Grote bril Memobord Aantekensblok/ klipbord
Ouder	Sjerp best mam Rozet best pap
Directeur	Stropdas Aktetasje Sjaaltje/broche/parelketting/vlinderdas
Conciërge	Pet Pak koffie Stoffer en blik Ehbo-setje Sleutelbos
Bouwcoördinator	Bouwhelm
Intern begeleider	Afstudeerhoed Dossiermap Trendanalyses van LVS
Uitgever	Stapel boeken Pijp Bril Hesje met allemaal folders van methodes erop geplakt
Bestuur	Strik of stropdas Portemonnee Creditcard Mobiele telefoon Stuur/roer
Leraar	Broodtrommel Koffiemok liefste juf/ beste meester

Bijlage 9: Ict- attributen

Ict-middel	Uitleg
B-bot	De B-bot is een programmeerbare robot voor kinderen in de vorm van een bij. De B-bot kan commando's krijgen voor stappen vooruit (van 15cm) en draaien in een hoek van 90 graden. Hij kan tot 40 commando's onthouden en kan gebruikt worden met bijbehorende matten, maar ook met eigen gemaakte opdrachten. Voor meer informatie zie: https://b-bot.nl/producten/bee-bots/bee-bot-oplaadbare-robot/ .
Ozobot	De ozobot is een robot die programmeerbaar is op basis van kleuren (zwart, blauw, groen, rood). Hiermee kan de richting en de snelheid van de ozobot worden bepaald. Dit kan aan de hand van een vooraf meegeleverd patroon, maar met pen en papier of een bijbehorende app kunnen ook eigen routes worden gemaakt. Voor meer informatie zie: http://www.robots.nu/ozobot/
Chromebook	Een chromebook is een laptop die draait op apps. Voor het werken met een chromebook is een internet verbinding een vereiste. Programma's als office draaien niet op een chromebook, maar hier zijn alternatieven voor via Google Apps for education. Dit bevat ook Google classroom: een systeem waarin leerlingen kunnen zien wat zij moeten doen en waarin leraren kunnen zien wat de leerlingen hebben gedaan. Alles is direct opgeslagen in de cloud en een chromebook heeft een ingebouwde virus scanner. Voor meer informatie zie: https://www.kennisnet.nl/artikel/chromebooks-in-het-onderwijs-de-voor-en-nadelen-op-een-rij/
Lego Mindstorms	Met Lego Mindstorms is het mogelijk eigen programmeerbare robots op wagentjes te bouwen. Verschillende sensoren kunnen worden ingebouwd (bijvoorbeeld kleur- of tastsensor). Met de in te bouwen programmeersteen kan de robot of het wagentje geprogrammeerd worden om bepaalde bewegingen uit te voeren. Voor meer informatie zie: https://www.lego.com/nl-nl/mindstorms/products/mindstorms-ev3-31313
Competenties leren en les geven met ICT.	Deze competenties geven weer over welke vaardigheden, kennis en attitudes een leraar moet beschikken om het leren en lesgeven met ict vorm te geven. Dit zijn: ict-geletterdheid, pedagogisch-didactische ict-vaardigheden en competenties om te leren en te innoveren.
Microbit	De Microbit kan worden aangesloten op de computer. Via de computer kan dan met blokken of via programmeertaal allemaal creaties maken die de microbit kan uitvoeren. Denk hierbij aan figuren (via de LED-lampjes) of muziek. Voor meer informatie zie: http://microbit.org/nl/guide/
Google Cardboards	Google Cardboards zijn kartonnen zelf in elkaar te zetten vr-brillen. Met behulp van apps kun je je met de bril in een andere omgeving wanen. Voor meer informatie zie: https://vr.google.com/cardboard/