

iXperium Evaluatiespel

Handleiding



Madeleine Hulsen, Irma van der Neut, Nieske Coetsier

Colofon

iXperium/Centre of Expertise Leren met ict
Academie Educatie, Hogeschool van Arnhem en
Nijmegen
www.ixperium.nl

iXperium Evaluatiespel

Handleiding

Auteurs:

Madeleine Hulsen, Irma van der Neut, Nieske Coetsier

iXperium/Centre of Expertise Leren met ict 2022



Naamsvermelding-NietCommercieel
4.0 Internationaal (CC BY-NC 4.0)

Inhoud

1. Achtergrond en doel.....	4
2. Werkwijze	5
2.1. Voorbereiding	6
2.2. Uitvoering	7
Bijlage 1: (Digitaal) spelbord en gebruiksinstructie	10
Bijlage 2: Overzicht activiteiten en gebeurtenissen project [naam].....	11
Bijlage 3: Formulier inzichten en betekenisvolle ervaringen	13

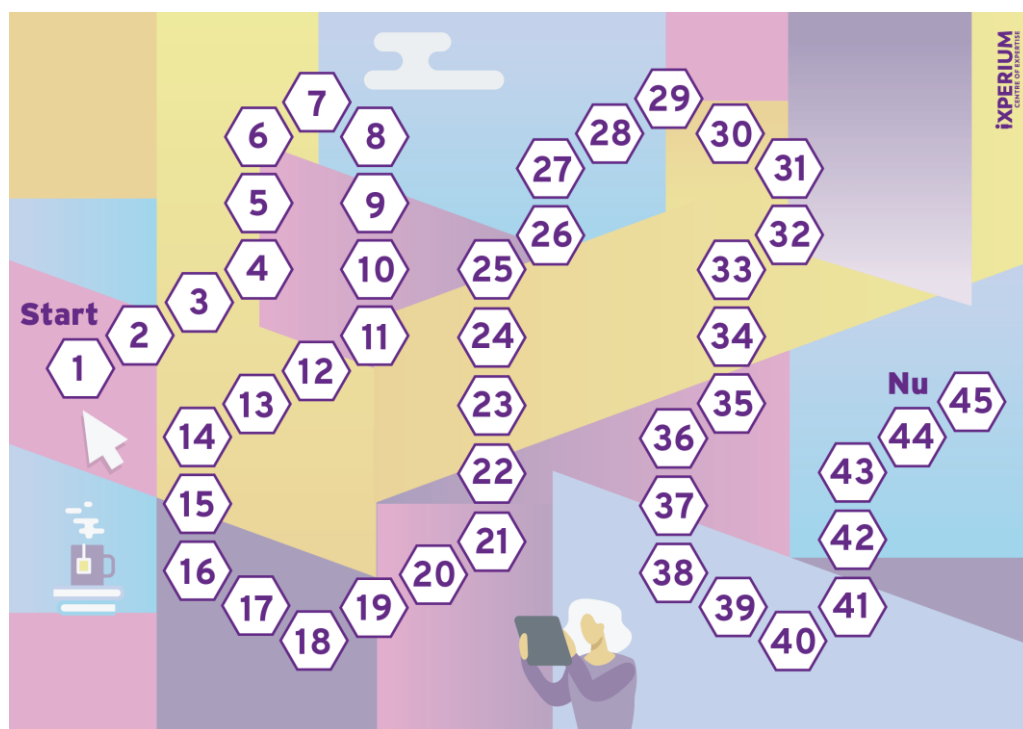
1. Achtergrond en doel

Het iXperium evaluatiespel¹ is een instrument om in groepsverband een proces te evalueren, bijvoorbeeld een (onderwijs)ontwikkel- of innovatietraject. In het spel blikken de deelnemers aan de hand van een (digitaal) spelbord en door het delen van eigen ervaringen en inzichten gezamenlijk terug op het afgelegde traject. Wat waren belangrijke stappen in het proces, welke kennis en inzichten heeft het opgeleverd en wat zijn mogelijke vervolgstappen? De activiteiten worden op een tijdlijn geplaatst en zijn uitgangspunt voor het gesprek.

Door de betrokkenen in een gelijkwaardig en open gesprek te laten vertellen over hun betekenisvolle ervaringen (ups en downs, sterke punten en verbeterpunten) en kennis en inzichten die tijdens het traject zijn opgedaan, worden de gezamenlijke opbrengsten inzichtelijk, krijgen de betrokkenen zicht op welke stappen en activiteiten hierin een cruciale rol hebben gespeeld, en ontstaan er nieuwe inzichten.

Het evaluatiespel geeft inzicht in de volgende vragen:

- Welke resultaten zijn er nu behaald (individueel, voor de organisatie)?
- Wat heeft het proces (inclusief samenwerking tussen de deelnemers) wel/niet bijgedragen aan de opbrengsten? Hoe komt dit?
- Wat heeft de context van de school/organisatie wel/niet bijgedragen aan de opbrengsten? En hoe komt dit?
- Wat hadden jullie liever anders gezien in het proces?



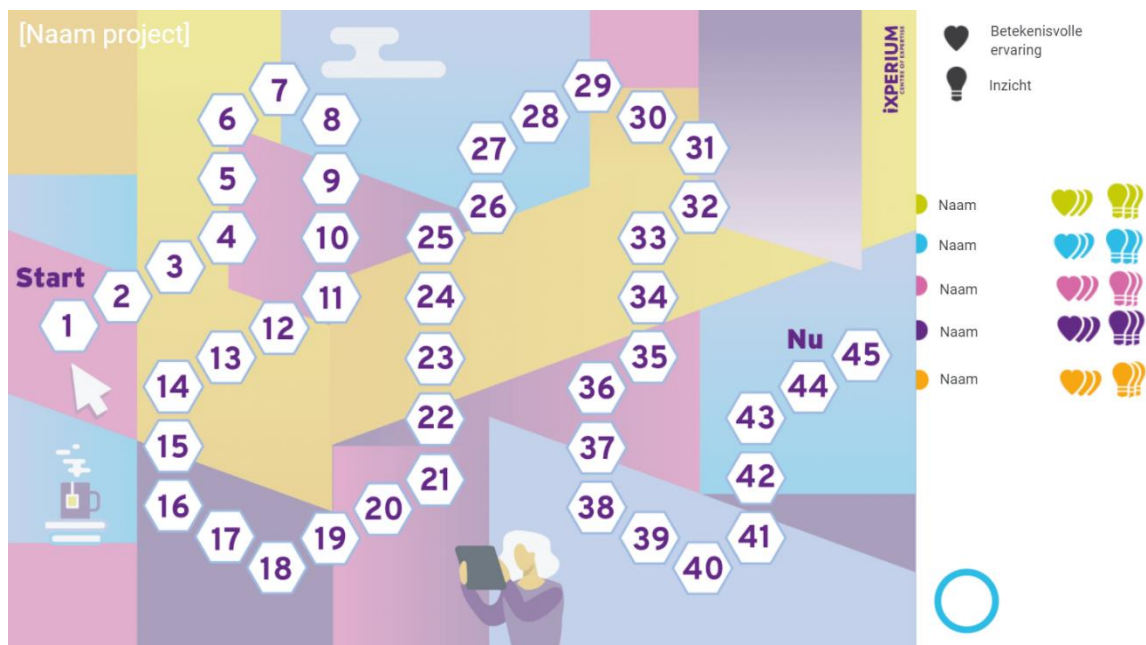
Figuur 1: Spelbord iXperium evaluatiespel

¹ Het evaluatiespel is oorspronkelijk ontwikkeld voor het evalueren van de opbrengsten van een iXperium designteam; een multidisciplinair team waarin de deelnemers op een onderzoeksmatige manier leerarrangementen voor gepersonaliseerd leren met en over ict ontwerpen, die passen bij vragen uit de onderwijspraktijk. Voor meer informatie over iXperium designteams zie: <https://www.ixperium.nl/onderzoeken-en-ontwikkelen/ixperium-designteams/>

2. Werkwijze

Het evaluatiespel is zo opgezet dat de deelnemers hun persoonlijke verhalen en ervaringen kunnen delen. Bij de evaluatie zijn alle betrokken team-/projectleden aanwezig. Een gespreksleider begeleidt het gesprek. Dit is bij voorkeur iemand die niet aan het proces/traject heeft meegewerkt, iemand die goed kan luisteren, doorvraagt, goed kan samenvatten en verder van de dagelijkse praktijk van de deelnemers afstaat. Het is belangrijk om een veilige omgeving te organiseren, het kan dus geen leidinggevende of collega zijn. Doordat de begeleider niet bekend is met het proces dat is doorlopen, noch met de context en de deelnemers, is het voor de deelnemers relevanter om het verhaal te expliciteren.

De deelnemers krijgen een aantal (digitale) kaartjes met symbolen ('hartjes' voor betekenisvolle ervaringen en 'lampjes' voor inzichten) en plaatsen die bij voor hen belangrijke activiteiten of momenten op het (digitale) spelbord. De nummers op het spelbord corresponderen met nummers die in een vooraf opgestelde lijst staan van activiteiten en belangrijke gebeurtenissen van het team. Als alle kaartjes zijn geplaatst, lopen de deelnemers onder leiding van de gespreksleider het pad gezamenlijk door (zie Figuur 2). De gespreksleider stelt verhelderende en verdiepende vragen en geeft de deelnemers gelegenheid om op elkaar te reageren.








Figuur 2: Voorbeeld van een leeg spelbord

Spelmateriaal

- (Digitaal) **spelbord** met een start- en eindpunt, tegels die het afgelegde traject symboliseren en voor elke deelnemer zes kaartjes (drie 'hartjes' en drie 'lampjes', die betekenisvolle ervaringen en inzichten symboliseren) (zie [Bijlage 1](#) voor de link naar het spelbord en een gebruiksinstructie)
- Ingevuld **overzicht** van **activiteiten/belangrijke gebeurtenissen** (zie [Bijlage 2](#))
- **Formulier** voor het opschrijven van **inzichten en betekenisvolle ervaringen** (zie [Bijlage 3](#))
- *Bij een online bijeenkomst:* het evaluatiespel kan op afstand worden gespeeld in een online vergaderomgeving, bijvoorbeeld in Microsoft Teams. Alle deelnemers moeten beschikken over een eigen device (computer, laptop of tablet).
- *Bij een fysieke bijeenkomst:* bij een gezamenlijke bijeenkomst op een fysieke locatie is een scherm nodig waarop het spelbord kan worden geprojecteerd. Het is aan te raden dat de deelnemers (ook) over een eigen device beschikken, zodat ze de kaartjes op het spelbord kunnen verschuiven. Als dit niet mogelijk is, zorgt de gespreksleider voor het verplaatsen van de kaartjes. Het spelbord kan ook worden uitgeprint op A1-formaat en op tafel gelegd worden.

2.1. Voorbereiding

De voorbereiding op de evaluatie gebeurt in samenspraak met de gespreksleider en een vertegenwoordiger van het team, bijvoorbeeld de projectleider. Plan een afspraak en neem het volgende door:

Gespreksleider	Verantwoordelijk teamlid/projectleider
<p>1. Inplannen evaluatie</p> <p>De gespreksleider plant met de betrokkenen (hierna: het team) een gezamenlijk moment in voor de evaluatie (richttijd: ca. 1,5 uur, mede afhankelijk van de omvang van de groep).</p> <p> <i>Plan eventueel 15-30 minuten extra voor of na de evaluatie om het team ruimte te geven voor het bespreken van de laatste ontwikkelingen, nieuwtjes en losse eindjes.</i></p>	<p>1. Activiteitenoverzicht maken</p> <p>Het teamlid/de projectleider zet de activiteiten die zijn uitgevoerd in chronologische volgorde in de tabel met activiteiten/gebeurtenissen en vult deze aan met belangrijke gebeurtenissen of ontwikkelingen die impact hadden op het team (bijv. wisseling/uitval van deelnemers, organisatorische ontwikkelingen, et cetera).</p> <p> <i>Zie Bijlage 2 voor een voorbeeld van het activiteitenoverzicht.</i></p>
<p>2. Opvragen relevante documenten</p> <p>De gespreksleider vraagt van tevoren relevante documenten op bij het team (bijv. plan van aanpak, planning, notulen, (voortgangs)-rapportages) om een globaal beeld te krijgen van:</p> <ul style="list-style-type: none"> - De context (bijv. ambities van de school/organisatie) - De beoogde opbrengst of doel van het proces/traject - De leden van het team en hun rol - De opbrengsten/resultaten (inzichten, gedrag, veranderingen in de organisatie, producten) - Het ontwikkelde product/ontwerp - De ervaringen daarmee (van gebruikers, uitkomsten van onderzoek) - De gewenste en gerealiseerde veranderingen in de (school)organisatie. <p> <i>Maak een kort verslag en gebruik de informatie om zo nodig door te vragen op de inbreng van de deelnemers tijdens de evaluatie.</i></p>	<p>2. Activiteitenoverzicht versturen</p> <p>Het teamlid/de projectleider stuurt ca. een week vóór de evaluatiesessie de (genummerde) lijst met activiteiten/gebeurtenissen, het formulier voor het invullen van inzichten en betekenisvolle ervaringen voor alle deelnemers en de namen van de deelnemers aan de evaluatiesessie naar de gespreksleider én naar alle deelnemers aan de evaluatie.</p> <p> <i>Zorg bij een fysieke bijeenkomst eventueel voor prints van de activiteitenlijst en het formulier voor het invullen van inzichten en betekenisvolle ervaringen voor alle deelnemers.</i></p>
<p>3. Digitaal spelbord aanmaken/klaarzetten</p> <p>De gespreksleider maakt een kopie van het digitale spelbord en vult hierop de naam van team/project in en de namen van de deelnemers. De gespreksleider markeert de relevante nummers op het bord (door er bijv. een cirkel omheen te zetten). De gespreksleider spreekt zo nodig af wie tijdens de sessie notuleert (bijv. de projectleider).</p> <p> <i>Op het bord is standaard ruimte voor vijf deelnemers. Er zijn extra kaartjes beschikbaar voor meer deelnemers in het tweede frame van het voorbeeldbord. Zie Bijlage 1 voor verdere uitleg over het digitale spelbord.</i></p>	

2.2. Uitvoering

Tijdens de evaluatie is het belangrijk dat alle deelnemers hun verhaal kunnen vertellen. Neem de sessie op en maak aantekeningen. Voor het verslag kan het overzicht met activiteiten als uitgangspunt worden gebruikt (zie [Bijlage 2](#)). In de laatste kolom is ruimte voor de notulist (bijv. de projectleider) om aantekeningen te maken tijdens de spelsessie.

Stap 1: *De gespreksleider opent het digitale spelbord, deelt de link met de deelnemers en checkt of alle deelnemers het overzicht met belangrijke activiteiten/gebeurtenissen en het formulier voor het opschrijven van inzichten en betekenisvolle ervaringen bij de hand hebben (zie spelmaterialen)*

Stap 2: *Introductie door de gespreksleider en toelichting op de activiteiten/processtappen en belangrijke gebeurtenissen door een teamlid/de projectleider (die ook de activiteitenlijst heeft opgesteld), vragen naar eventuele aanvullingen (5 min)*

Voorbeeld introductie gespreksleider:

“We gaan vandaag terugblikken op het proces dat jullie als team met elkaar hebben doorlopen en ook vooruitblikken. Wat heeft het werken in het team/project jullie opgeleverd, wat waren betekenisvolle ervaringen en hoe willen jullie hiermee verder? Ik wil dit graag opnemen, zodat ik er een goed verslag van kan maken. Is iedereen hiermee akkoord?”

Bij akkoord start de gespreksleider de opname.

“Op dit spelbord zie je een pad dat jullie proces symboliseert. Op het pad staan nummers die overeenkomen met de activiteiten en gebeurtenissen die in de lijst staan die net is uitgedeeld. Teamlid/projectleider, wil jij de stappen kort toelichten?”

Het teamlid/de projectleider licht de stappen kort toe.

Gespreksleider: *“Missen jullie hier nog stappen in?”*

De gespreksleider voegt zo nodig activiteiten/gebeurtenissen toe door deze op de juiste plek op het spelbord te markeren en checkt of het proces zo goed in beeld is.

Stap 3: *Individuele reflectie: invullen formulier ‘Inzichten en betekenisvolle ervaringen’ (10 min)*

De deelnemers schrijven voor zichzelf maximaal drie inzichten en drie betekenisvolle ervaringen in steekwoorden op in het formulier en noteren het nummer van de activiteit of gebeurtenis waar deze bij hoort (zie [Bijlage 3](#)).

Voorbeeld uitleg gespreksleider:

Gespreksleider: *“Voor ieder van jullie staan op het spelbord drie icoontjes met een gekleurd lampje en drie icoontjes met een gekleurd hartje. De lampjes symboliseren een inzicht dat je hebt gekregen, de hartjes een ervaring die voor jou betekenisvol is. Wil je voor jezelf noteren welke belangrijke inzichten je hebt opgedaan en welke betekenisvolle ervaringen je hebt gehad?”*

De gespreksleider legt uit wat wordt verstaan onder betekenisvolle ervaringen en inzichten:



Een lampje symboliseert een **inzicht** dat de deelnemer heeft gekregen. Hiermee bedoelen we dat je iets hebt geleerd wat je daarvoor nog niet wist, bijvoorbeeld inhoudelijke kennis over het onderwerp, hoe bepaalde processen verlopen of over wat je in de organisatie nodig hebt om het doel te realiseren. Een inzicht kan ook zijn dat je hebt ontdekt dat je altijd een bepaald idee over iets had en dat dit niet klopte of dat je er ook anders tegenaan kunt kijken. Het kan ook betekenen dat je anders naar je eigen gedrag of het gedrag van anderen bent gaan kijken of zelfs iets in je gedrag hebt aangepast.



Een hartje symboliseert een **betekenisvolle ervaring**. Deze kan zowel positief als negatief zijn.

De gespreksleider vervolgt: *“Ik ben heel benieuwd naar jullie persoonlijke beleving van het proces. En naar jullie persoonlijke verhalen. Noteer maximaal drie inzichten en drie betekenisvolle ervaringen in steekwoorden op het formulier. Vul in de eerste kolom het nummer in van de activiteit/gebeurtenis waar jouw inzicht of betekenisvolle ervaring bij hoort, zodat we deze dadelijk op het spelbord kunnen plaatsen.”*

Als iedereen klaar is vraagt de gespreksleider de deelnemers om hun hartjes en lampjes bij de juiste nummers op het (digitale) spelbord te plaatsen (zie Figuur 3). Dit kan door de plaatjes op het bord te selecteren en te verschuiven.



Figuur 3: Voorbeeld van een ingevuld spelbord

Stap 4: Bespreking (40 min)

Als alle lampjes en hartjes zijn geplaatst, beziet de gespreksleider eerst het geheel en geeft aan wat hem² opvalt. Vervolgens stelt de gespreksleider voor het pad in chronologische volgorde af te lopen. Hij checkt nog even of het documentje voor de verslaglegging bij de hand is.

Bij elk inzicht en elke betekenisvolle ervaring die hij op het pad tegenkomt, vraagt de gespreksleider de betreffende deelnemer(s) dit kort toe te lichten. De gespreksleider vraagt door en checkt of anderen dit herkennen. Mogelijke doorvraag-vragen zijn:

- Wat in het proces maakt dat je tot dit inzicht komt?
- Waarom is deze ervaring zo betekenisvol voor jou? Welk inzicht/gevoel heeft het jou gebracht?
- Bij negatieve emoties/worsteling: heeft dit jou iets opgeleverd of juist in de weg gestaan? Waarom? Hadden we in het proces dingen anders kunnen doen of was dit juist nodig in het proces?
- Heeft dit inzicht gevolgen gehad voor jouw gedrag? Ben je dingen anders gaan doen? Wat?
- Hoe heeft dit inzicht, deze betekenisvolle ervaring bijgedragen aan de opbrengst/het resultaat van dit proces?

De gespreksleider houdt de tijd goed in de gaten (onder andere door de tijd te verdelen over de deelnemers, alle deelnemers zoveel mogelijk aan bod laten komen, iets meer tijd te nemen voor activiteiten/gebeurtenissen waar veel kaartjes bij liggen, als een inzicht of betekenisvolle ervaring op meerdere

² Overall waar 'hij' of 'hem' staat, kan ook 'zij' of 'haar' worden gelezen.

plekken terugkomt kort samen te vatten en te checken of dat ook hier is bedoeld, eventueel in te gaan op activiteiten/gebeurtenissen waar geen kaartjes bij liggen: waarom waren die niet impactvol?). Daarnaast geeft de gespreksleider tussendoor en aan het eind een korte samenvatting van hetgeen is besproken en checkt of dit klopt.

Stap 5: Samenvatting opbrengsten en check op volledigheid (5 min)

De gespreksleider vat kort de belangrijkste processtappen, inzichten en opbrengsten (dit laatste ook op basis van eigen analyse) samen en geeft de deelnemers ruimte om nog aan te vullen.

Stap 6: Vooruitblik (10 min)

Ter afronding vraagt de gespreksleider naar het vervolg:

- Wat willen jullie gaan doen met deze opbrengsten? Hoe, waarom?
- Gaan jullie dingen veranderen in je eigen praktijk/organisatie, wat en waarom?
- Wat is daar volgens jullie voor nodig?

Stap 7: Afronding

De gespreksleider bedankt iedereen voor zijn bijdrage. Hij maakt een foto van het bord en/of slaat digitaal als pdf of plaatje op.

Stap 8: vervolg

De gespreksleider stelt in overleg met de projectleider een eindverslag op en legt dit voor een inhoudelijke check voor aan de deelnemers/projectleider van het team. Hij gaat zorgvuldig om met de verzamelde data en eventuele opname in overeenstemming met de AVG.

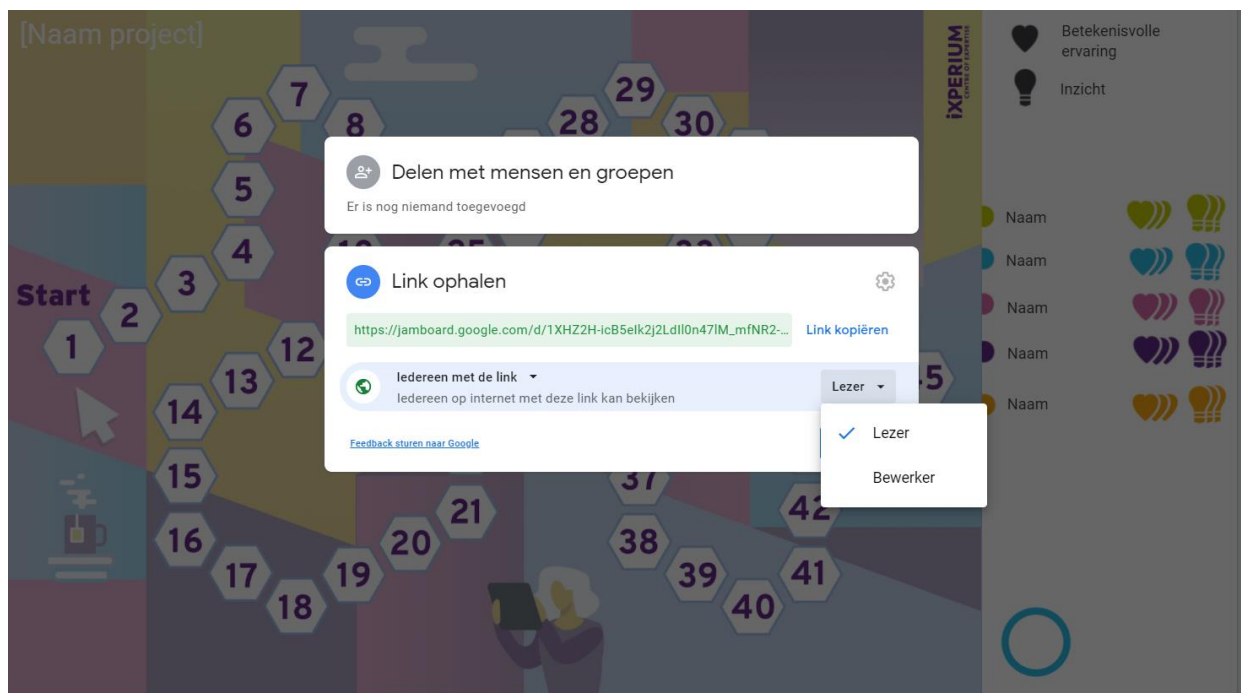
Bijlage 1: (Digitaal) spelbord en gebruiksinstructie

Het digitale bord voor het evaluatiespel is beschikbaar in Google Jamboard. Hiervoor is gekozen omdat deze de meeste toegankelijkheidsopties biedt en er geen beperkingen zijn in het aantal borden dat kan worden gemaakt. Het is uiteraard mogelijk het digitale spelbord in een andere toepassing te gebruiken.

De link naar het spelbord in Google Jamboard:

https://jamboard.google.com/d/1XHZ2H-icB5elk2j2Ldl0n47lM_mfNR2-ru8l4WdFYw/edit?usp=sharing

- 1) Zorg dat je bent ingelogd met een Google-account (maak zo nodig een nieuwe account aan).
- 2) Maak een kopie van het spelbord en sla deze op onder een nieuwe naam (van het betreffende project).
- 3) Vul op het nieuwe spelbord de naam van het project in en de namen van de deelnemers. (NB Voor meer dan vijf deelnemers zijn extra kaartjes beschikbaar in het tweede frame van het Jamboard.)
- 4) Pas via de blauwe knop 'Delen' rechtsboven de rechten aan van het spelbord, zodat het bewerkbaar is en de deelnemers hun kaartjes kunnen verschuiven (Kies: Iedereen met de link > Bewerker)
- 5) Deel de link naar het spelbord met de deelnemers aan het spel.



Bijlage 2: Overzicht activiteiten en gebeurtenissen project³ [naam]

	Titel betekenisvolle activiteit/gebeurtenis	Datum	Korte toelichting op de activiteit/gebeurtenis	Aantekeningen voor verslag
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				

³ De nummers 1 t/m 45 in het overzicht corresponderen met de genummerde tegels op het spelbord. In het overzicht hoeven niet alle nummers ‘gevuld’ te worden. Het is aan te raden om de relevante activiteiten/gebeurtenissen gelijkmatig over het spelbord/de beschikbare nummers te verdelen (zie Figuur 3).

	Titel betekenisvolle activiteit/gebeurtenis	Datum	Korte toelichting op de activiteit/gebeurtenis	Aantekeningen voor verslag
30				
31				
32				
33				
34				
35				
36				
37				
38				
39				
40				
41				
42				
43				
44				
45				

Bijlage 3: Formulier inzichten en betekenisvolle ervaringen

Toelichting: beschrijf kort (in steekwoorden) welke betekenisvolle ervaringen of inzichten je door deelname aan het project hebt opgedaan. Zet in de eerste kolom het nummer van de activiteit/gebeurtenis uit de lijst/tijdslijn waarbij de ervaring of het inzicht hoort.



Inzichten

Met inzichten (gesymboliseerd door een lampje) bedoelen we dat je iets hebt geleerd wat je daarvoor nog niet wist, bijvoorbeeld inhoudelijke kennis over het onderwerp, hoe bepaalde processen verlopen of over wat je in de organisatie nodig hebt om het doel te realiseren. Een inzicht kan ook zijn dat je hebt ontdekt dat je altijd een bepaald idee over iets had en dat dit niet klopte of dat je er ook anders tegenaan kunt kijken. Het kan ook betekenen dat je anders naar je eigen gedrag of het gedrag van anderen bent gaan kijken of zelfs iets in je gedrag hebt aangepast.

Activiteit/gebeurtenis nr.:	
Activiteit/gebeurtenis nr.:	
Activiteit/gebeurtenis nr.:	



Betekenisvolle ervaringen

Een betekenisvolle ervaring (gesymboliseerd door een hartje) kan zowel positief als negatief zijn. Het gaat erom dat het voor jou betekenisvol was.

Activiteit/gebeurtenis nr.:	
Activiteit/gebeurtenis nr.:	
Activiteit/gebeurtenis nr.:	