



SPELINFORMATIE

School in beweging

ONTDEK MET JOUW TEAM DE WEG NAAR EEN SUCCESVOLLE SCHOOLONTWIKKELING

Een ontwikkeling binnen je school in gang zetten is complex. Sommige collega's zijn meteen enthousiast, terwijl anderen juist terughoudend reageren op verandering. Een schoolontwikkeling in juiste banen leiden is dan ook een proces waar je goed over na moet denken om de ontwikkeling tot een succesvol einde te brengen. Door dit spel te spelen leer en ervaar je met jouw collega's welke fasen en aspecten bij een schoolontwikkeling van belang zijn en welke stappen je kunt zetten om een schoolontwikkeling tot een succesvol einde te brengen.



DOEL VAN HET SPEL

In groep(en) van drie of vier personen ga je van start om een schoolontwikkeling in jullie fictieve school succesvol te borgen. Jouw spelersgroep is de projectgroep die de ontwikkeling begeleidt. Naast jullie werken er nog dertien fictieve docenten én een schoolleider op jullie school. Aan jouw groep de taak om hen mee te nemen in de schoolontwikkeling. Om dit tot een succes te brengen voer je acties uit. De schoolleider en docenten lopen door de verschillende fasen van schoolontwikkeling, namelijk: *reflectie*, *ontwikkeling* en *consolidatie*. Speel de acties zodat voor het einde van het schooljaar je de steun van je mededocenten en schoolleider hebt om de schoolontwikkeling te borgen.



VOORBEREIDING

Ga naar schoolinbeweging.vo-raad.nl en start een nieuw spel.

Stap 1. Kies gezamenlijk een schoolleider. Een uitgebreide beschrijving van de schoolleiders kun je lezen door met je muis over de kaarten van de schoolleiders te bewegen.

Stap 2. De verschillende docenten die in het spel zitten worden aan je voorgesteld. Ga met je muis

over de docenten om een uitgebreide persoonsbeschrijving te lezen.

Stap 3. Leg alle fiches op de startstip van het speelbord. Nog geen speelbord en fiches?

[Download het spelmateriaal hier.](#)

Aan het einde van deze spelhandleiding vind je een turflijst. Deze is optioneel te gebruiken.

Let op! Noteer jullie spelcode. Met de spelcode kun je het spel pauzeren en op een later tijdstip verder gaan.

Klik vervolgens op 'begin met spelen' om het spel te starten.



TIJDENS HET SPEL

Linksboven op het scherm vind je deze handleiding en de spelregels. Daarnaast vind je het logboek. In het logboek kun je eerdere acties teruglezen en de consequenties en feedback terugvinden. Ook vind je hier de spelcode.

In het overzicht onder 'jouw school' vind je alle spelende docenten en jouw schoolleider terug. De kleur van de stippen rechts naast de namen zijn aan het begin van het spel groen. De kleur

correspondeert met de fase waarin het personage zich in het spel bevindt en verandert naarmate het spel vordert in blauw en uiteindelijk roze.

De 19 acties vind je centraal op het scherm. Jouw groep kiest gezamenlijk de acties die jullie willen ondernemen. Je kunt acties herhalen. Klik je op een actie dan vind je een beschrijving van de actie. Het logboek houdt het verloop van acties bij.



HET SPELVERLOOP

Het spel bestaat uit twee delen: het uitvoeren van acties om een schoolontwikkeling door te voeren én een evaluatie. Het eerste deel speel je in een 'schooljaar'. Bepaal met elkaar hoe lang jullie schooljaar duurt en zet een timer. Adviestijd: 45 minuten.

Als de timer afgaat, is het schooljaar ten einde. Klik op de stopknop en start met deel twee van het spel: de evaluatie. Hiervoor reserveer je in elk geval 15 minuten. Tijdens de evaluatie bespreek je: Wat waren goede acties? Welke interventies werkten niet? Wat viel je op? En hoe krijg je de docenten die minder snel bewegen, toch in actie? De evaluatie geeft je informatie over hoe je buiten het spel een schoolontwikkeling in jouw school kunt starten!



Deel 1: een schoolontwikkeling doorvoeren
In het spel zitten 19 acties. Als spelers kies je welke acties je wilt uitvoeren. De acties hebben invloed op de voortgang van de schoolontwikkeling. Jullie moeten met elkaar de acties kiezen waarvan jullie denken dat ze het meest effectief zijn om de verschillende docenten de volgende stap te laten zetten.

Door bepaalde acties uit te voeren, laat je de docenten en de schoolleider door de verschillende fasen van schoolontwikkeling lopen: *reflectie*, *ontwikkeling* en *consolidatie*. Het doel van het spel is om zoveel mogelijk personages in de consolidatiefase te krijgen en daarmee jouw schoolontwikkeling te borgen. De dynamiek die op een school tijdens een schoolontwikkelingsproces ontstaat, zorgt ervoor dat de duur van iedere fase kan variëren. Er kunnen ook onverwachte gebeurtenissen plaatsvinden die effect hebben op de voortgang van de schoolontwikkeling.

Let op! Bij minder effectieve acties blijven personages op het bord stilstaan of gaan ze zelfs een stap achteruit.



FEEDBACK EN CONSEQUENTIES

Elke actie levert feedback op. Deze feedback verschilt per actie, per moment (in welke fase op het bord bevinden de personages zich) en per schoolleider. Verschuif de fiches in lijn met de feedback en consequenties op het bord.



EINDE VAN DEEL 1

Zodra de timer afgaat stopt het spel. Je klikt op de knop 'Stoppen' rechtsboven op het scherm. Het (fictieve) schooljaar is ten einde en jullie gaan als team reflecteren op de ontwikkeling. Is het gelukt de ontwikkeling in de school te borgen? Je gaat verder naar het tweede deel van dit spel: de evaluatie.

Alternatief einde:

Een schoolontwikkeling is succesvol doorgevoerd als de ontwikkeling is geborgd. Lukt het jullie groep om de actie 'borgen van ontwikkeling' te spelen? Sluit dan het spel af. Dit kan je zowel meer als minder tijd kosten dan de 45 minuten die een schooljaar duurt.

Is het schooljaar tot een einde gebracht of de ontwikkeling geborgd? Start dan het volgende onderdeel van het spel: de evaluatie.



DEEL 2: DE EVALUATIE

Na het afronden van het schooljaar, start de evaluatie. Het doel van de evaluatie is om de geleerde ervaringen te koppelen aan de eigen reële schoolsituatie. Hoe verwacht je dat collega's in jouw school reageren op de acties? Herken je de feedback op de acties in het spel? Welke acties zorgen voor voortgang in de schoolontwikkeling op welk moment? Door met elkaar in gesprek te gaan over het spel, ga je het schoolontwikkelingsproces op je eigen school beter begrijpen. Met deze kennis zet je de eerste stappen tot ontwikkeling in jouw school!



Vorbereiding:

Bepaal hoe lang je met jouw team gaat evalueren. We adviseren om hier tenminste 15

minuten voor uit te trekken. Voor de evaluatie gebruik je evaluatievragen. Hieronder vind je een aantal vragen die je kunt uitbreiden met relevante vragen voor jouw team, school en onderwijsontwikkeling.



Meerdere spelersgroepen?

Speel je met meerdere groepen collega's? Reflecteer dan ook tussen de verschillende groepen. Je kunt de volgende vragen stellen:

- Hoe komt het dat niet ieder bord er hetzelfde uitziet?
- Wat heeft elke groep gedaan waardoor hun school (op het bord) verder of minder ver vooruit is dan anderen?

Evaluatievragen:

- Wat waren goede acties?
- Welke interventies werkten niet?
- Wat viel je op?
- Hoe krijg je de docenten die minder snel bewegen, toch in actie?

NOTITIEBLAD

Schrijf/noteer/turf hier welke acties je met elk personage hebt ondernomen of wat de onderlinge verhoudingen zijn.

