

BEST OF BOTH WORLDS – THE GAME: DE OPTIMALE COMBINATIE VAN MENS EN TECHNIEK IN HET ONDERWIJS

Onderwijs Research Dagen

Spotlight Sessie Divisie ICT & Leren

Nynke Bos / Hanneke Theelen / Josien Boetje / Suzan van Brussel

Vrijdag 12 juli

9.00-11.30u

avans
hogeschool **inh**

Zuyd
Hogeschool **ZU
YD**

HU HOGESCHOOL
UTRECHT

PROGRAMMA

- Welkom & korte introductie Divisie ICT & Leren
- Introductie spel Best of Both Worlds
- SPELEN!
- Reflectie & afsluiting

avans
hogeschool

inh

Zuyd
Hogeschool **ZU
YD**

U HOGESCHOOL
UTRECHT

Het nieuwe bestuur VOR Divisie ICT & Leren

Word lid van onze LinkedIngroep! [\(17\) VOR divisie ICT & onderwijs: Overview | LinkedIn](#)

Activiteiten

Nynke Bos (secretaris)

Hanneke Theelen (lid)

Josien Boetje (lid)

Suzan van Brussel (voorzitter)



Wij danken het voormalig bestuur!



***INTRODUCTIE SPEL
BEST OF BOTH WORLDS***

**HET GESPREK
TUSSEN
ONDERWIJS-
PROFESSIONALS**

avans
hogeschool





“Onderwijs is mensenwerk, technologie moet dat ondersteunen”

Interview | door Michiel Bakker

20 december 2023 | Denk niet dat Digitale Didactiek-lector Esther van der Stappen (Avans) automatisch een tech-optimist is. “Er zijn mensen met hart voor het onderwijs die heel terechte zorgen hebben over de invloed van AI op de ontwikkeling van studenten”, zegt ze. De lector hamert erop dat technologie in het onderwijs altijd ten dienste van de ontwikkeling van de student moet staan. Ze mist nu vaak grondige gesprekken over de precieze technologische behoefte van opleidingen en ontwierp een spel dat zulke gesprekken makkelijker maakt.

Waar draait het spel om...

Gebalanceerde mix in onderwijsontwerp

Het spel dompelt je onder in een praktijkcasus, waarin je in gesprek gaat over de sterke én zwakke kanten van zowel mens als technologie, en wanneer je het beste één van beide – of een combinatie - inzet. Samen kom je tot een gebalanceerde mix van mens en technologie in je onderwijsontwerp.

Het vinden van de juiste balans tussen mens en technologie in het onderwijs is een uitdaging. Hoe maak je als onderwijsprofessional bewuste keuzes over deze balans?



MAXIMALE
Aantal deuren
in de
deuren

BEST OF BOTH WORLDS

geen extra tijd
voor deuren

P

AFKOMST

gebruiksvriendelijk
slechte interface
veel CTO's en projectleiders

SPELEIGENSCHAPPEN

- Tijdsduur: 1 tot 1,5 uur
- Doelgroep: mensen uit het onderwijs (docenten, studenten, slb'ers, ICTO-coaches, onderwijskundigen, etc.).
- Doel: Er wordt in meerdere rondes gespeeld om tot de optimale mix te komen tussen mens en techniek voor de inzet van technologie in het onderwijs (best of both worlds).
- Subdoel casus-eigenaar: goede ideeën opdoen voor verbetering van het onderwijsontwerp.
- Subdoel andere deelnemers: kennis & inzicht krijgen in het samenspel tussen mens en technologie in het onderwijs.
- Aantal spelers: minimaal 4, maximaal 8 (exclusief spelleider).

ROLLEN

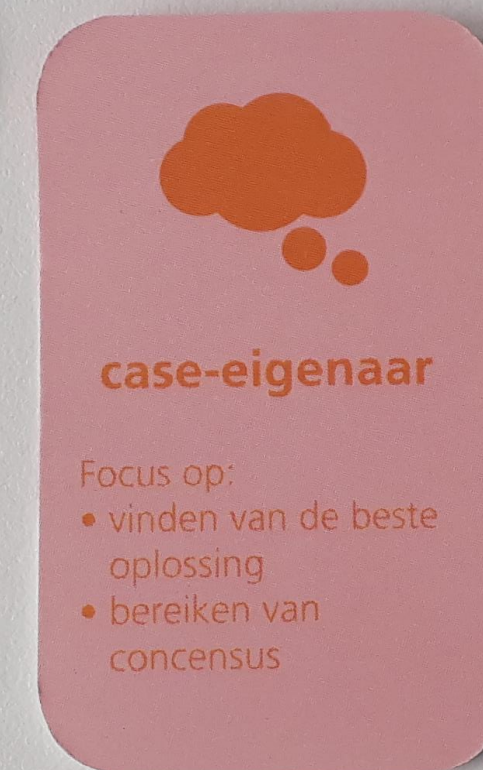
Er zijn 6 rollen in het spel

Enkele rollen (1 speler):

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

Dubbele rollen (1 of 2 spelers):

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



WANNNEER INZETTEN?



IDEE



BESTAAND

Analyse → Advies

Spelleiderstraining

avans
hogeschool

DIGITALE DIDACTIE

Expertisecentrum
Future-Proof Education



LET'S PLAY!

1e ronde
gezamenlijk 2 positieve kaarten neerleggen op basis van de case-beschrijving

volgende rondes (2e, 3e, ...)

1. en dobbelen wie eerst mag
2. en leggen om de beurt 2 kaartjes
 kiest uit kiest uit
 betogen waarom en verschuiven eventueel de fiche
3. en reageren
4. gesprek tussen
5. en kiezen per vak de 2 belangrijkste kaartjes
 en schrijven in de voorwaarden die ze cruciaal vinden voor implementatie
6. spelers bepalen samen de positie van de fiche
7. (optioneel) geeft een vraag mee voor de volgende ronde

avans
hogeschool

PRAKTIJKCASUS

Vak:
Opleiding:
Studiejaar:
Leerdoelen:
Toetsing:
Activiteiten:

VOORBEREIDEN

SPELEN

AFRONDEN

BEST OF BOTH WORLDS

P

- FAQ dit ervaring docent + studenten
- monitoren wat gekend wordt
- docent kan neerzetten, maar student kan kiezen waarmee

?

- blijft er creativiteit over met een model gebaseerd op historische data?
- bias naar studenten die succesvol zijn (stagediscriminatie)

VOORDelen

- voordelen zo groot mogelijk maken (ipv risico's)

avans
hogeschool



TOT SLOT

Het spel is te koop
40 euro excl. BTW

Spelleiderstraining
Online of op locatie

Offerte op aanvraag:
futureproofeducation@avans.nl



Wat vond je van het spel?

WRAP-UP

Feedback? Scan de QR-code!

Word lid van onze
LinkedIngroep!

