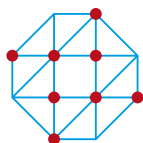
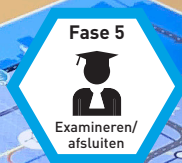


Samen Versnellen

Teamtraining flexibilisering onderwijs en organisatie

Handleiding



Versnellingsplan
Onderwijsinnovatie
met ICT

Goed dat je aan de slag gaat met het Teamtrainingsspel Samen Versnellen.

Samen Versnellen is ontwikkeld in co-creatie met hogescholen en universiteiten en bevat realistische studentvragen uit de praktijk. Doel is om met dit trainingsspel samen te ontdekken wat flexibilisering concreet inhoudt voor de onderwijs- en organisatiepraktijk van HBO's en universiteiten, kennis te delen en concrete vervolgstappen te zetten. Om het teamtrainingsspel te laten slagen is het van belang een goed gemêleerde groep uit te nodigen waarbij zowel de organisatie- als de onderwijskant van de instelling is vertegenwoordigd. Je speelt het spel met ongeveer 4 tot 10 spelers.

Snel starten in 30 minuten? Dat kan door de losse voorbereidingskaart en speelleiderskaarten door te nemen. Deze handleiding geeft iets meer achtergrondinformatie. Zo gaan we dieper in op bereikbare doelen, de rol van de speelleider en hoe je eigen studentvragen toe kunt voegen om nog beter aan te sluiten bij jullie opleiding.

Rol van de speelleider: Als speelleider ben je verantwoordelijk voor het faciliteren van de rondes en de gesprekken die daar uit voortkomen. Houd in gedachten dat je toewerkt naar het concreet maken welke stappen nodig zijn om de studentroutes van de toekomst te organiseren. Houd de tijd in de gaten en stel vragen wanneer verduidelijking nodig is.

Doel en doelgroep: In het spel is er samenhang tussen het doel en de doelgroep. Het is goed om als speelleider te bedenken wat je graag wilt bereiken met Samen Versnellen. Heb je een specifieke casus binnen de instelling en wil je dit spel gebruiken om op een leuke, doelgerichte manier de casus uit te werken? Nodig dan specifiek inhoudelijke collega's uit. Wil je de impact van flexibilisering en de studentroutes duidelijk maken aan collega's die hier nog niet zo veel mee te maken hebben? Zorg dan dat je ook iemand uitnodigt die de missie en visie van de instelling/opleiding helder kan verantwoorden.

Doelen:

- Ontdek wat de impact is van de verandering van aanbodgestuurd naar vraaggestuurd onderwijs.
- Krijg inzicht in de uitdagingen en impact die flexibel studeren met zich meebrengt.
- Ontwikkel een gemeenschappelijke taal en wederzijds begrip tussen onderwijs en organisatie bij het faciliteren van flexibel onderwijs.
- Formuleer concrete acties om binnen de eigen instelling flexibilisering mogelijk te maken.

Het spel is ook uitermate geschikt om hier individuele doelen van de instelling aan toe te voegen. Daarnaast staat het de speelleider vrij waar nodig aanpassingen te maken: Afhankelijk van de behoeften van de instelling / opleiding op het gebied van flexibel studeren en van de voorkennis van de deelnemers over dit onderwerp kunnen onderdelen moeilijker of makkelijker worden gemaakt.

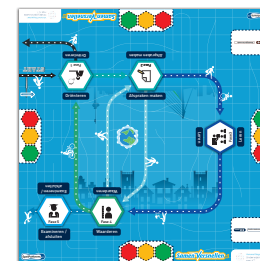
Tip: Je kunt ook een student van de eigen instelling vragen een casus aan te leveren of te komen toelichten. Dat maakt het trainingsspel nog realistischer!

Inhoud van de doos

- 6 Speelleiderskaarten



- 1 Spelbord



- 2x Eigen studentroute



- 11x Studentvragen snel



- 3 x 10 Kleurkaarten



- 10 Fasekaarten



- 10 Geeltjesposters



- 12 Inspiratiekaarten



- Studentroute flyer



- 5 post-its (geeltjes)

- 5 Stiften

Inhoudsopgave

- | | |
|---|---------------------------------------|
| 1 Introductie - rol speelleider - doel en doelgroep | 11 Ronde 4 Verdiepingsopdracht |
| 2 Inhoud speldoos - inhoudsopgave | 14 Na het spel |
| 3 Voorbereiding | 15 Bestellen en achtergrondinformatie |
| 4 Ronde 1 Nostalgische ronde (inclusief voorstellen) | |
| 5 Ronde 2 Studentvragen snel | |
| 7 Ronde 3a Studentvragen uitwerken | |
| 9 Ronde 3b Uitwerkingen vergelijken | |

Tijdsindicatie:

Ronde 1 Nostalgische ronde (inclusief voorstellen)

Ronde 2 Studentvragen snel

Ronde 3a Studentvragen uitwerken (in duo's)

Ronde 3b Uitwerkingen vergelijken

Ronde 4 Verdiepingsopdracht (eventueel op dag 2)

Minuten:

10

30 - 45

30 - 45

30 - 45

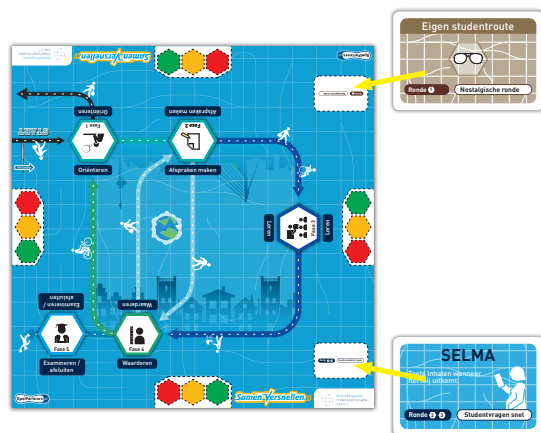
120 - 240

Nodig:

- Ruimte met 1 grote en 4 kleine tafels
- 5 blokjes geeltjes & stiften
- Whiteboard of flip-over (Ronde 4)

Voorbereiding spel:

- Leg het spelbord op de grote tafel.
- Leg de studentvraagkaarten en kleurkaarten op de aangegeven plekken op het spelbord.



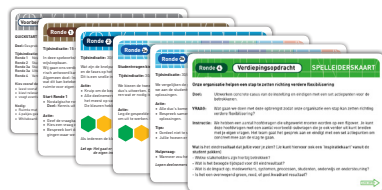
- Verdeel de kleurkaarten over de spelers. Elke speler krijgt een rode, een gele en een groene kaart.



- Leg op 4 kleinere tafels een geeltjesposter, geeltjes en stiften klaar (voor ronde 3).
- Als je ronde 4, de verdiepingsronde, ook gaat spelen, zorg dan voor een whiteboard of flip-over voor ronde 4.

Lees vooraf de spelvaarderskaarten, want de spelvaarders...

- faciliteert het gesprek over de studentvragen en houdt de tijd in de gaten;
- kiest relevante studentvragen en plaatst deze bovenop;
- voegt eventueel zelf studentvragen toe op de lege kaarten.

**Tijdsindicatie: 10 minuten**

In deze spelworkshop staat de student centraal. Deze zal steeds meer regie krijgen over de eigen onderwijsloopbaan.

Wij gaan ons verdiepen in de studentroutes van de toekomst en wat ons onderwijskundige en organisatorische antwoord kan gaan worden op de nieuwe studentvragen.

Algemeen doel: inzicht krijgen in de complexiteit en impact van de nieuwe studentroutes en verkennen wat dit kan betekenen voor onze organisatie en processen. Naast de studentvragen in het spel is er ook ruimte voor eigen casussen.

Start Ronde 1

Nostalgische ronde met vragen over jouw eigen studentroute.

Doel: Kennis uit de eigen studentervaringen delen.

Actie:

- De eerste deelnemer pakt de kaart van ronde 1, de Nostalgische ronde.
- Deze kiest een vraag, leest deze voor en beantwoordt deze in circa 2 minuten.
- De kaart wordt doorgegeven aan de volgende speler, die ook een vraag beantwoordt.
- Bespreek kort de eigen studentervaring: Is dit herkenbaar? Kunnen we er iets van leren voor de uitdagingen waar we nu voor staan?

Eigen studentroute

Ronde 1

Tijd: Circa 2 minuten per deelnemer

Kies een vraag, stel je voor en beantwoord de vraag. Geef de kaart daarna door aan de volgende speler.

Als ik kijk naar mijn mijn eigen studentroute...

- was mijn grootste hobbel...
- zou ik het volgende anders hebben gedaan....
- zou ik nu meer of minder gebruik hebben gemaakt van...
- had ik het volgende veranderd...
- heb ik het juist als heel flexibel ervaren omdat...
- zou ik het nu fijner, beter of relaxter hebben gevonden dat...

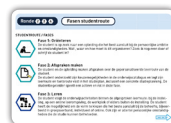


Tijdsindicatie: 30 - 45 minuten

Voor deze ronde gebruiken we het spelbord, de kleurkaarten, fasekaarten en de studentvraagkaarten. (Leg de vragen die je zeker wil behandelen bovenop!)

Dit is een snelle inventarisatieronde, ga niet te lang in discussie. Wat zijn de knelpunten? Waar liggen de kansen? We gaan aan de slag met studentvragen en de fases op het bord.

Elke deelnemer krijgt een fasekaart van de spel leider. Op de achterkant van deze kaart vind je meer info over de fases van de studentroute op het spelbord.



Actie:

- Kruip om de beurt in de huid van de student, neem een studentvraag van de stapel en lees deze voor.
- Alle deelnemers beantwoorden de studentvraag met kleurkaarten en leggen deze bij de fase die daar het meest op van toepassing is. Je mag meerdere kaarten gebruiken.

De kleuren hebben de volgende betekenis:



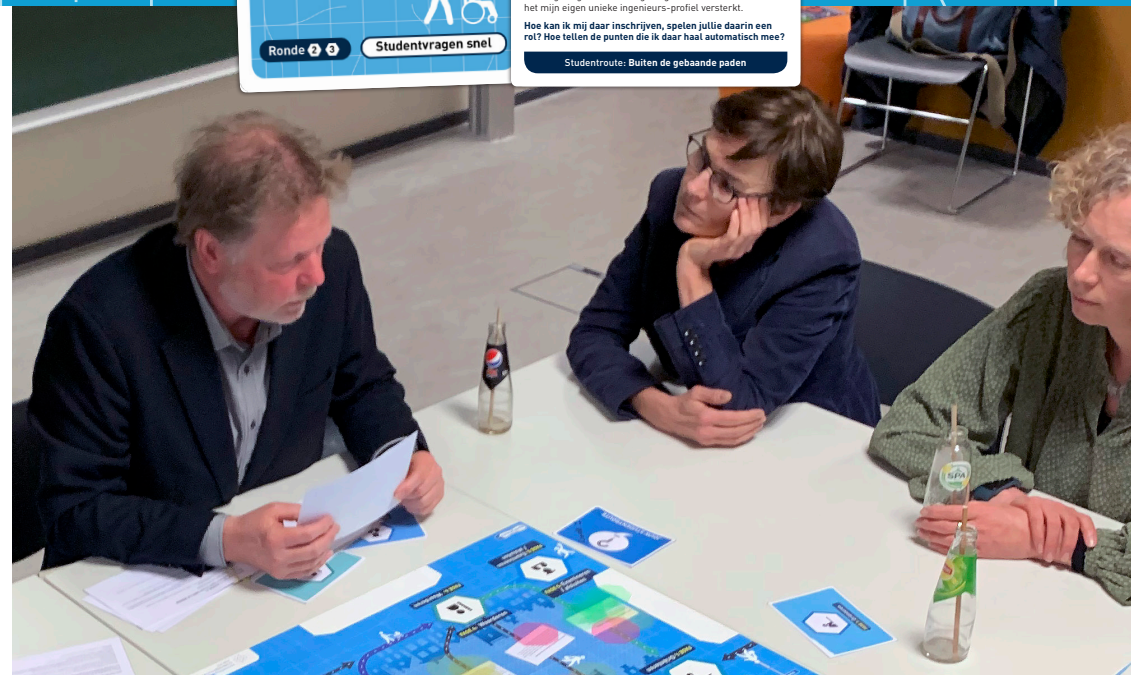
- Groen** Geen probleem, kan nu ook al
Geel Oplosbaar met aanpassing
Rood Kan nu niet

Als iedereen de kleurkaarten bij de fases heeft neergelegd, bespreek je samen kort de uitkomst.

Let op: Het gaat er niet om of deze verandering wenselijk is, maar wat er nu mogelijk is bij de eigen instelling.

Eigen studentvraag toevoegen

Voeg een eigen casus toe om nog meer aan te sluiten bij jullie praktijk. Kies bijvoorbeeld voor een vraag die onlangs echt in jullie opleiding werd gesteld of besproken en voor discussie heeft gezorgd. Ook kun je aan studenten vragen of zij nog een casus of wens hebben en die gebruiken in plaats van de studentvraagkaarten.



Spelleider

Als spelleider ben je hier verantwoordelijk voor het kort bespreken van de kleuren bij de fases. Soms zul je het gesprek moeten inkorten; je kunt aangeven dat er in de volgende ronde dieper ingegaan wordt op de vragen.

Samengevat:

- Een deelnemer leest de studentvraag voor.
- Iedereen legt individueel kleurkaarten bij de betreffende fase.
- Korte bespreking van de gekozen fases na iedere studentvraag.
- Terugleggen kleurkaarten en volgende studentvraag pakken.

Behandel in 30 tot 45 minuten 3 tot 5 studentvragen en ga dan door naar Ronde 3a.

Voor deze ronde gebruiken we de geeltjesposters, de kleurkaarten, de studentvraagkaarten en de inspiratiekaarten.

Tijdsindicatie: 30 - 45 minuten

We kiezen de twee meest relevante studentvragen en gaan beide vragen in duo's uitwerken. Dat doen we op de geeltjesposters.

Zo inventariseren we wat er nodig is vanuit onderwijs en logistiek om aan de studentvragen te voldoen.



Actie:

Leg de gespeelde studentvragen uit Ronde 2 naast elkaar op tafel en kies samen de twee studentvragen om uit te werken. Laat alle spelers met kleurkaarten drie studentvragen kiezen.



Groen Eerste keus
Geel Tweede keus
Rood Derde keus

Tel de kleurkaarten en selecteer de twee meest gekozen studentvragen.

Studentvraag	Fase 1 Oriënteren	Fase 2 Afspraken maken	Fase 3 Leren	Fase 4 Waarden	Fase 5 Examenen / afsluiten	Actiepunten
SELMA Hoeveel studenten moeten er zijn om te werken?						
LEVI Hoeveel vragen zijn er nodig om te werken?						
YARA Hoeveel vragen zijn er nodig om te werken?						
DEX Hoeveel vragen zijn er nodig om te werken?						
AMIRA Hoeveel vragen zijn er nodig om te werken?						
DAVE Hoeveel vragen zijn er nodig om te werken?						
SANNE Hoeveel vragen zijn er nodig om te werken?						
YURI Hoeveel vragen zijn er nodig om te werken?						
ANGELA Hoeveel vragen zijn er nodig om te werken?						

- Maak duo's en laat deze met elkaar aan een tafel met een geeltjesposter plaatsnemen.
- Zoek de gekozen studentvragen in de linkerkolom.



Elk duo beantwoordt in steekwoorden op geeltjes de volgende vraag:

- Wat moet per fase worden aangepast om aan de studentvraag te voldoen? Probeer onderscheid te maken tussen de logistieke kant en de onderwijskant. Noteer daarbij een 'L' of 'O'.

Bij iedere fase gaan zij in gesprek over de consequenties voor onderwijs of logistiek. Na 30 tot 45 minuten gaan we de posters plenair vergelijken en bespreken.

Zie: Ronde 3 Spelleiderskaart 3b



Lopen deelnemers vast? Gebruik de inspiratiekaarten en zie hoe andere opleidingen het aanpakken.

Tijdsindicatie: 30 - 45 minuten

We vergelijken de geeltjesposters en inventariseren de notities per fase. Wat moet er gebeuren als we aan de studentvragen moeten voldoen? Tot slot ranken we samen de meest veelbelovende oplossingen.

Actie:

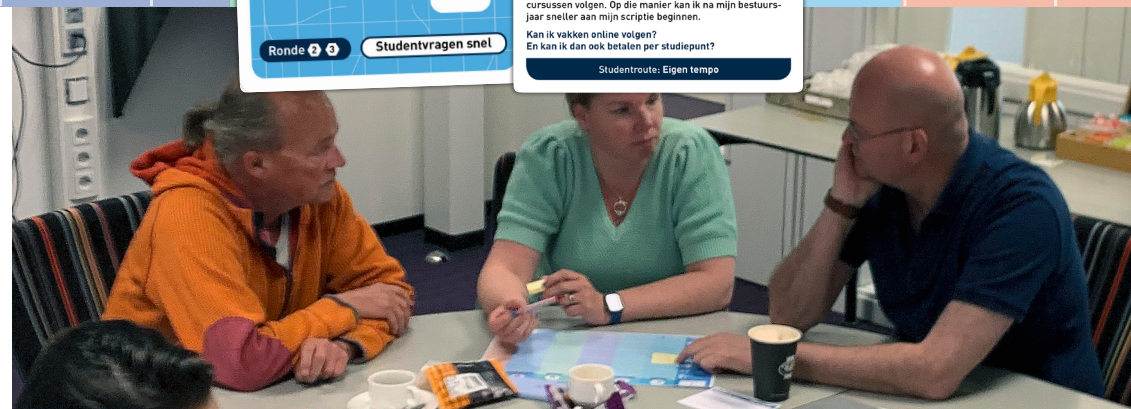
- Alle duo's komen met de ingevulde geeltjesposter terug naar het spelbord.
- Bespreek samen de gekozen acties/oplossingen per studentvraag en ga in discussie over de gekozen acties/oplossingen.
- Sta na de discussie stil bij de drie beste oplossingen (zie ranken pagina 10).

Tips:

- Oordeel niet te snel.
- Jullie hoeven er nu niet uit te komen, dilemma's vaststellen volstaat.
- Vraag aan je spelers om conclusies/oplossingen/voorstellen op basis van het vergelijkingsgesprek ook op te schrijven en toe te voegen aan de geeltjesposter

Hulpvraag: Wanneer zou het wel kunnen (out of the box denken)?

Lopen deelnemers vast? Pak de inspiratiekaarten erbij en ontdek hoe andere opleidingen het aanpakken.



Verdiepingsvragen voor de spelleider:

- Wat kan een eerste stap zijn?
- Kan een deeltijd- of voltijdopleiding hierin het verschil maken?
- Waarom bieden we dit nu nog niet aan?
- Kennen we opleidingen die dit **wél** doen? Zijn die te benaderen?
- Geeft dit richting hoe we dit kunnen organiseren?
- Waar moeten we extra ondersteund worden vanuit de organisatie?
- Welke competenties hebben we hiervoor nodig in ons team?
- Waar en hoe kunnen onderwijs en logistiek elkaar versterken?

Ranken: Welke oplossingen scoren het hoogst?

Iedere deelnemer kiest drie oplossingen en legt daarbij een kleurkaart. De kleuren staan voor deze kwalificaties:



Groen: Beste eerste stap
Geel: Beste eyeopener
Rood: Beste actie voor de lange termijn

De spelleider telt de kleurkaarten en selecteert de drie hoogstgeëindigde oplossingen.

Winnaars en vervolg

Na het doorlopen van deze drie rondes en jullie rijke kennisdeling zijn jullie natuurlijk allemaal winnaars. Je kunt nu kiezen om het trainingsspel af te ronden of door te gaan met de verdiepingsoopdracht. De verdiepingsoopdracht kan ook een mooie vervolgspraak zijn met het team waar je mee hebt gespeeld.

Hoe passen we dit toe in onze organisatie?

De verdiepingsopdracht betreft een bestaande casus uit je eigen instelling. Bijvoorbeeld: studenten krijgen de keuzemogelijkheid om toetsen vier keer per jaar af te leggen in plaats van twee keer. Jullie pakken deze casus concreet op, stakeholders (onderwijs en organisatie) om de speeltafel en dan samen aan de slag. De ambitie/ontwikkeling van de deelnemers en de organisatie zijn hierbij het uitgangspunt. Het kan helpen om strategische en beleidsmatige uitgangspunten van de instelling te gebruiken als kapstok. Ook modellen zoals het Referentiemodel Onderwijslogistiek of de Procesplaat Flexibel Onderwijs Organiseren kunnen helpen zijn (zie ook pagina 14).



Spelleider: Het vraagt van de spelleider wat extra voorbereiding en inhoudelijke expertise om deze verdiepingronde succesvol te kunnen spelen en begeleiden. Een heldere casusbeschrijving en het beschrijven van de opbrengst (bijvoorbeeld een implementatieplan) van de verdiepingsopdracht geven je als spelleider duidelijkheid en focus om de opdracht te kunnen begeleiden.

Tijdsindicatie: 120 -240 minuten

Voorbereiding: De spelleider bereidt samen met de instelling een casus voor. De spelleider verzamelt extra informatie over de casus. Bijvoorbeeld over de gewenste verandering, eventuele oplossingsrichtingen en betrokken stakeholders.

Doel: Het samen uitwerken van een concrete casus van de instelling en een set actiepunten opstellen.

Actie: Werk samen een aantal thema's uit op een flip-over. Gebruik hiervoor de basisvragen*. Op pagina 12 staan nog een aantal verdiepingsvragen. Ga met je team het gesprek aan en eindig met een set actiepunten om concreet mee aan de slag te gaan.

Tips: *Speel deze ronde in een aparte sessie als verdieping.*

Check tijdens de bespreking van de casus of alle deelnemers dezelfde taal spreken. Vraag commitment vooraf op het eindresultaat. Haalbaarheid is een belangrijk onderdeel in deze verdiepingronde.

Thema's om met je team te bespreken:

Impact op Onderwijs en Organisatie:

- Studeerbaarheid
- Doceerbaarheid
- Organiseerbaarheid
- Betaalbaarheid
- Veranderaanpak
- Risico's en afhankelijkheden
- Stakeholders
- Tijdsplan

* Basisvragen om de opbrengst van deze sessie te kunnen bepalen:

- Wat gaan we niet meer doen?
- Wat is het eindresultaat dat jullie voor je zien?
- Wie zijn hierbij betrokken?
- Wat is het beoogde tijdsplan voor dit eindresultaat?

Resultaat:

Wat gaan we doen met deze opbrengst zodat onze organisatie een stap kan zetten richting verdere flexibilisering?

EIGEN CASUS



Ronde 4

Studentvragen snel



Eigen studentvraag toevoegen

Voeg een eigen casus toe om nog meer aan te sluiten bij jullie praktijk. Kies bijvoorbeeld voor een vraag die onlangs echt in jullie organisatie werd gesteld of besproken en voor discussie heeft gezorgd.

Ook kun je aan studenten vragen of zij nog een casus of wens hebben en die gebruiken in plaats van de studentvraagkaarten.



Voorbeeldvragen voor verdere concretisering / acties:

- Wat heb je daar voor nodig?
- Wie is de opdrachtgever?
- Heb je daar geld voor nodig?
- Heb je daar personeel voor nodig?
- Heb je daar wetgeving voor nodig?
- Heb je daar formele besluiten voor nodig?
- Welke blokkades zie je?
- Veranderkundige, organisatie en systemen / processen?
- Welke kansen / aanknopingspunten / ontwikkelingen zie je?
- Welke actiepunten ga je als eerste doen?

Verdiepingsvragen:

- Wat maakt het ingewikkeld?
- Hoe zou het toch kunnen?
- Of wanneer zou het wel kunnen?
- Kennen we opleidingen die het wél doen?
- Waarom lukt het daar wel?
- Hoe gaan we dat voor elkaar krijgen?
- Wie moeten daarvoor om de tafel zitten?
- Weten we hoe we dit moeten organiseren?

Tip: *Lopen deelnemers vast? Pak de inspiratiekaarten erbij en ontdek hoe andere opleidingen het aanpakken.*





Extra werkvorm: scenario maken

Start met het “beste” scenario per thema te beschrijven:

- Leg de diverse scenario's naast elkaar
- Zoek de overeenkomsten tussen de thema's
- Zoek de tegenstellingen tussen de thema's
- Bepaal welke afweging(en) het “zwaarst” telt.
- Of bedenk gezamenlijk een nieuw scenario voor beide thema's vanuit het perspectief $1+1=3$
- Herhaal deze stappen totdat er een “haalbaar” scenario of opbrengst wordt gerealiseerd.
- Hoe meer thema's je combineert, hoe complexer de puzzel.
- Start met twee thema's en voeg vervolgens stap voor stap thema's toe.

Voorbeelden van bovenstaande stappen (na iedere stap of als geheel toevoegen):

- Vanuit studentperspectief zou maandelijks toetsen het meest aansluiten bij de behoefte.
- Vanuit onderwijsperspectief is het maximaal vier keer per jaar haalbaar een toets te ontwikkelen.
- Vanuit organisatieperspectief is er beperkte capaciteit van toetsruimtes.
- [Afweging] We kiezen voor maandelijks een toetsafname.
- $(1+1=3)$ We passen de toetsvorm aan, waardoor alle perspectieven haalbaar worden.

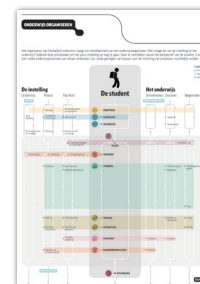


Meer lezen

Bij het maken / ontwikkelen van Samen Versnellen zijn wij geïnspireerd door en hebben wij ons gebaseerd op:

1. Het onderwijslogistiek model van SURF:

www.surf.nl/onderwijslogistiekmodel-maak-onderwijslogistiek-concreet-en-duidelijk



2. De Procesplaat Flexibel onderwijs organiseren:

www.surf.nl/flexibel-onderwijs-organiseren

3. De studentroutes van het Versnellingsplan onderwijsinnovatie met ICT:

www.versnellingsplan.nl/Kennisbank/flyer-zone-flexibilisering

4. Het Referentiemodel Onderwijslogistiek:

www.surf.nl/referentiemodel-onderwijslogistiek-voor-flexibel-onderwijs

5. Onderwijslogistiek voor flexibel onderwijs: 6 praktijkcasussen

www.surf.nl/onderwijslogistiek-voor-flexibel-onderwijs-6-praktijkcasussen

Download de bestanden via deze QR-codes:

1



2



3



4



5



Cocreatie

Samen Versnellen is in co-creatie met hogescholen en universiteiten ontwikkeld door het Versnellingsplan in samenwerking met Spelpartners.

Samen Versnellen wil graag de volgende personen en instellingen bedanken voor hun actieve bijdrage:

Breda University of Applied Sciences
Eindhoven University of Technology
HAN University of Applied Sciences
Hanzehogeschool Groningen
Universiteit Leiden

Paul den Hertog
Marcel Penners
Sam Stuijver

De foto's in deze handleiding zijn gemaakt bij onderwijsinstellingen tijdens co-creatiesessies van dit spel.

Bestelinformatie



Wil je nog een spel bestellen of zoek je meer informatie?
Scan de QR-code of kijk op
www.versnellingsplan.nl/kennisbank/samen-versnellen

Ook kun je hier terecht als je graag kennis of inzichten wil delen na het spelen.

Inspiratie 

Creativiteit 

Kennisdelen 

Samenwerken 



Circa 4 tot 10 spelers



120 - 180 minuten (exclusief verdiegingsronde)



Dit spel is gelicenseerd onder een CREATIVE COMMONS 3.0 LICENTIE:



CC BY-NC-ND 3.0 NL

**Naamsvermelding-NietCommercieel-GeenAfgeleideWerken 3.0 Nederland
(CC BY-NC-ND 3.0 NL)**

Je bent vrij om:

het werk te delen — te kopiëren, te verspreiden en door te geven via elk medium of bestandsformaat. De licentiegever kan deze toestemming niet intrekken zolang aan de licentievoorwaarden voldaan wordt.

Onder de volgende voorwaarden:



Naamsvermelding — De gebruiker dient de naam van de makers te vermelden: Spelpartners in samenwerking met het Versnellingsplan, 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.



GeenAfgeleideWerken — Je mag het veranderde materiaal niet verspreiden als je het werk hebt geremixt, veranderd, of op het werk hebt voortgebouwd.

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.