

Afvinklijst 'Vorbereiding – 2 weken vooraf'

☐ Plan het moment (datum, tijd en locatie)

- ☐ Kies een ruimte waar je elkaar goed kunt verstaan.
- ☐ Kies een ruimte waar geen 'internet blocker' is. Voor het spel moeten de deelnemers op hun mobiel websites kunnen bezoeken.

☐ Vorbereiding mailen aan alle spelers

- ☐ Om het spel doelgericht te kunnen spelen is het helpend als de deelnemers zich vorbereiden. Gebruik onderstaande tekst om te mailen aan alle spelers. Pas de oranje woorden aan.

Beste <anspreekvorm: bijvoorbeeld bestuurder, schoolleider of collega>,

Binnenkort speel je de serious game 'Inclu-ZO! Keuzes maken en stappen zetten'. Dit spel is ontwikkeld om de koers naar inclusief onderwijs te onderzoeken en te bepalen. Het spel is gebaseerd op het model van Concurrerende Waarden bij Onderwijs en Ondersteuning, waarin 4 typeringingen voor inclusief onderwijs centraal staan.

Vorbereiding op de serious game

1. Ga naar de website <https://ivio.my.canva.site/voorbereiding> om het volgende te bekijken en te lezen:
 - kennisclips over het model en het spel
 - hand-out 'Model'
2. Lees de bijlage (hand-out 'Huidige visie en missie') bij deze mail goed door.
3. Print via dezelfde website:
 - hand-out 'Matrix <bestuur en schoolleiding / schoolteams>'
 - Print (A3, dubbelzijdig)
 - Vul per thema in wat je herkent als huidige situatie in jouw school of organisatie. Bijvoorbeeld: visie op ondersteuning, herken je de tekst die staat bij 'leergemeenschap'? Omcirkel dan die tekst. Doe dit voor alle 6 thema's.
 - Neem de ingevulde matrix mee op de dag dat je de serious game gaat spelen.

Door deze vorbereiding kun je tijdens het spel serieuze stappen zetten ondanks de beperkte tijd.

Na de serious game

Tijdens het spel ga je samen met je collega's verder in op het model en de matrix, zodat je aan het einde van het spel:

- inzicht hebt gekregen in de huidige situatie ten aanzien van inclusief onderwijs;
- een beeld hebt gevormd van de mogelijke koers door kleur te bekennen;
- de risico's en mogelijke bijeffecten van de beoogde koers hebt verkend;
- de mate van consensus hebt vastgesteld over de huidige en de gewenste situatie.

Praktische informatie

Dag: <datum>

Tijd: <begin- en eindtijd>

Locatie: <naam, adres en eventueel zaalnaam of nummer van de locatie>

Neem mee: 1) Jouw ingevulde matrix. 2) Jouw eigen mobiele telefoon. Deze heb je nodig bij het spel.

Bij vragen over de bijeenkomst kun je met mij contact opnemen.

<naam organisator>

- ☐ Download Hand-out 1: Huidige visie en missie

Stap 1: Download de hand-out via <https://ivio.my.canva.site/handleiding>.

Stap 2: Volg de instructies.

Stap 3: Voeg deze als bijlage toe aan de mail.

- ☐ Verstuur de mail.

☐ Tip: een bijeenkomst voor de voorbereiding regelen

- ☐ Is het mogelijk om vooraf aan de serious game samen te komen? Plan een bijeenkomst om samen de voorbereiding, het lezen van de documenten en het invullen van de matrix, uit te voeren.

☐ Groepsindeling maken

- ☐ Eén spel is voor 4-10 personen.
 - In basis is deze serious game het beste te spelen in een groep van 5 à 6 personen om makkelijk en snel tot diepgang te komen.
 - Het komt voor dat dit spel wordt gespeeld bij een samenkomst met 100 – 300 mensen. Maak in dat geval groepen van 10 personen.
- ☐ Geef de groepen een groepsnummer.

☐ Zorg dat voor elke groep de hand-outs geprint zijn.

- ☐ Hand-out 1: Huidige visie en missie

Stap 1: Gebruik de versie die je voor de voorbereiding hebt gemaakt.

Stap 2: Print deze per speler (A4, kleur, enkelzijdig).
- ☐ Hand-out 2: Model

Stap 1: Print deze per groep (A4, kleur, dubbelzijdig).
- ☐ Hand-out 3: Matrix

Als het goed is heeft iedereen deze zelf al geprint. Print toch extra exemplaren, omdat het een kerndocument is voor het spel. Wellicht is iemand het vergeten.

Stap 1: Wees alert op wie het spel gaat spelen:

 - a) bestuur en schoolleiding
 - b) schoolteams

Stap 2: print de juiste matrix per speler (A3, kleur, dubbelzijdig).

- ☐ Hand-out 4: Scoreformulier

Stap 1: print deze per groep (A3, kleur, dubbelzijdig).

☐ Regel prijzen

- ☐ Bij de serious game zal er 1 groep winnen en kan er gelijkspel zijn. Zorg dat je een prijs hebt voor de spelers van de winnende groep of gelijkspelers.

☐ Spelbegeleiders organiseren

Organiseer dat er per groep een spelbegeleider is. Deze personen faciliteren goede gesprekken én de vastlegging tijdens het spelen.

- Ze helpen bij een vloeiend spelverloop
- Ze sturen op tijd en diepgang.
- Ze zorgen dat het scoreformulier goed wordt ingevuld.
- Ze zijn een aanspreekpunt voor organisator.

☐ Spelbegeleiders informeren

- ☐ Stuur de spelbegeleiders het volgende, zodat zij ook toegang hebben tot de inhoud en uitleg van het spel en zich zo kunnen voorbereiden:

- ☐ De voorbereidingsmail die je naar de spelers hebt gestuurd.
- ☐ De websitelink <https://ivio.my.canva.site/handleiding>, waar ze verder zien wat past bij hun voorbereiding en begeleiding.

☐ Optioneel

Maak buttons/stickers voor de spelbegeleiders met het nummer dat correspondeert met het groepsnummer.