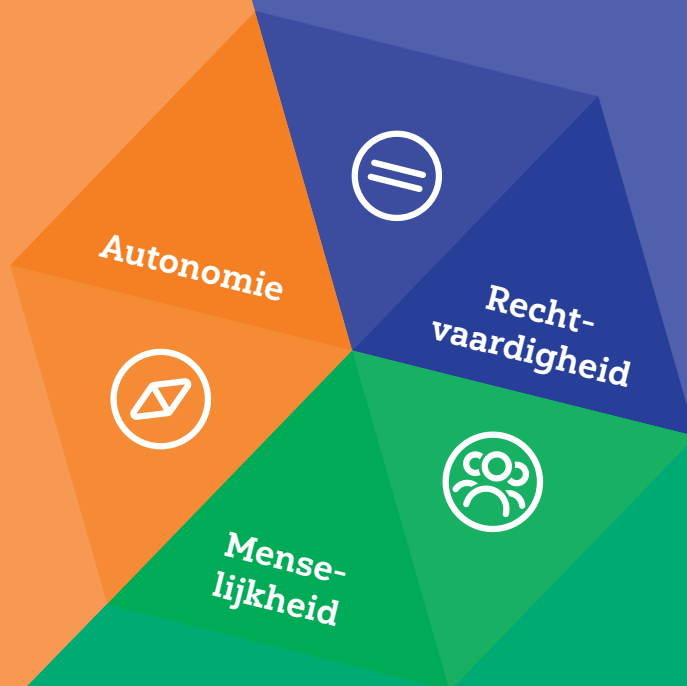


WaardenWijzer

Het Spel



Handleiding voor spelbegeleiders



Voordat je begint

Dit is de handleiding voor spelbegeleiders van Waardenwijzer - Het Spel. In dit bordspel kruipen spelers in de huid van allerlei stakeholders uit de onderwijs- en onderzoekssector. Samen voeren zij een gesprek over de publieke waarden die schuilgaan achter digitaliseringsvraagstukken en de dilemma's die daarbij aan de orde kunnen zijn.

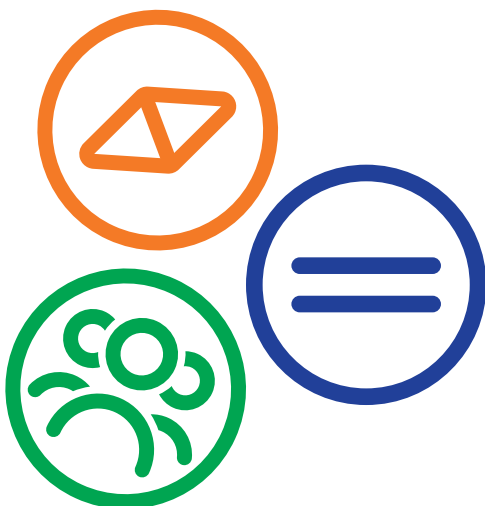
Bijvoorbeeld:

- Hoe ga je als sector om met de komst van disruptieve technologie als ChatGPT? Hoe weeg je dan waarden als rechtvaardigheid, menselijkheid en integriteit?
- Kun je als onderwijsinstelling social media inzetten en tegelijkertijd waarden als autonomie, veiligheid en privacy in balans houden?

Doel van het spel is het balanceren van deze publieke waarden: de ene oplossing voor een vraagstuk gaat niet altijd goed samen met de andere, maar uiteindelijk moet er toch een keuze worden gemaakt. Om het gesprek over waarden, die soms met elkaar lijken te botsen, goed te kunnen voeren, is de rol van de spelbegeleider in dit spel cruciaal.

Inhoud van het spel

- spelbord
- 24 pionnen (3 x 8 kleuren)
- 12 personagekaarten
- utils (10 x briefje van 100 utils, 10 x 500 utils, 25 x 1000 utils)
- opschrijfblok
- handleiding





Wat heb je nodig?



- **6-8 spelers;** het liefst speel je dit spel met 8 spelers. Het minimumaantal spelers is 6.
 - Meer spelers dan 8? Speel het spel vaker of vraag een deelnemer het spelverloop te analyseren voor de nabeschouwing. Werk niet in duo's of teams. Dit doet afbreuk aan het gezamenlijke gesprek.
 - Let op: er zijn 12 personagekaarten en maximaal 8 spelers. Sommige kaarten worden dus niet gebruikt.
- **Een tafel:** om het bordspel op uit te stallen en waaraan 8 spelers en een spelbegeleider ruim kunnen zitten of omheen kunnen staan.
- **Schrijfmateriaal:** hierop kunnen de spelers hun argumenten en observaties noteren. Let op: dit individuele schrijfmateriaal is niet het opschrijfblok dat in de doos is meegeleverd.
- **Een aantal printjes van het vraagstuk:** zo kunnen de spelers nog eens nalezen welk dilemma centraal staat.

Het kiezen van een dilemma

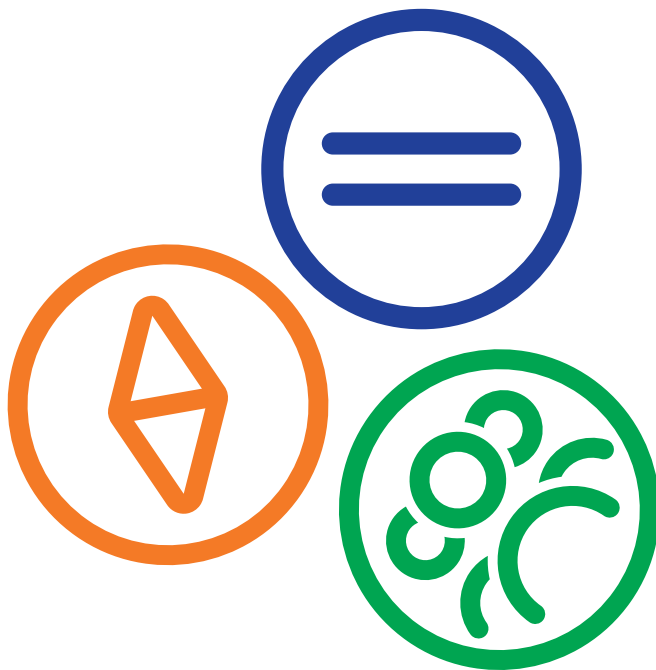
- Bepaal van tevoren over welk dilemma de spelers zich zullen buigen.
 - Kies één van de voorbeelddilemma's op de website van SURF, of laat je erdoor inspireren. Zie: edu.nl/waardenwijzerspel
 - Formuleer je zelf een dilemma? Kies dan voor een vraagstuk dat actueel is en waarin spelers veel herkennen. Let erop dat het dilemma niet exact de besluitvorming weerspiegelt van een dilemma dat in 'het echt' voorligt.
- Formuleer het dilemma op zo'n manier dat je het ermee 'eens' of 'oneens' kunt zijn. Dit is nodig om het bordspel goed te kunnen spelen.
- Een goed dilemma is een dilemma waarover verschillende zienswijzen bestaan. Blijkt iedereen het met elkaar eens te zijn, pas dan het dilemma aan.

Voorbeeld van een dilemma:

- Het gebruik van ChatGPT door studenten voor het maken van huiswerkopdrachten is een onderwijsinstelling een doorn in het oog. De instelling gaat daarom in zee met een leverancier van software die fraude met ChatGPT kan opsporen. Tien procent van de fraudemeldingen door de software blijkt echter onterecht. Toch gaat de instelling over tot aankoop. *Ben je het hiermee eens of oneens?*

De rol van de spelbegeleider

- Lees de handleiding die bij het spel wordt geleverd nog eens goed door. Doel en spelverloop staan hierin precies uitgelegd.
- Bepaal vooraf welke 8 rollen het beste passen bij het dilemma. Gebruik die kaarten en leg de andere opzij.
- Bepaal zelf of je de rollen blind uitdeelt of bewust aan spelers toewijst. Probeer te voorkomen dat een rol samenvalt met de functie van de speler in de werkelijkheid buiten het spel.
- Zorg voor een veilige sfeer. Het spel mag niet dienen als inspraakmiddel voor een vraagstuk dat in 'het echt' speelt. Het is daarom aan te raden dat een dilemma de realiteit niet een-op-een weerspiegelt. Zo voorkom je ook dat het spel ongemerkt uitmondt in commentaar op personen, teams, organisaties of eerdere besluiten.
- Optioneel: neem aan het eind van elke speelronde een foto (van bovenaf) van het spelbord. Voor verdere analyse kun je de foto uploaden naar edu.nl/waardenwijzerspel




Speelronde 1

STANDPUNTEN INVENTARISEREN

In deze ronde verplaatsen spelers zich in hun personage en bedenken zij welke waarden voor dit personage van belang zijn. Op basis daarvan nemen zij een standpunt in ten opzichte van het vraagstuk.

De rol van de spelbegeleider

- 
- Verdeel de personagekaarten over de spelers. Je kunt de personagekaarten bewust aan spelers toewijzen. Of je schudt de kaarten en deelt ze met de klok mee uit, zodat ze willekeurig bij de spelers terechtkomen. Kijk wel welke personagekaarten het best passen bij het gekozen dilemma.
 - Verdeel de pionnen over de spelers. Elke speler krijgt er 3. Elk personage heeft zijn eigen kleur pion. Op de personagekaarten staat welke kleur dit is.
 - Vraag de spelers zich kort voor te stellen, een standpunt in te nemen met betrekking tot het vraagstuk en hun eerste pion te spelen. Ze kiezen hierbij een waarde en plaatsen hun pion in het vlak 'eens' of 'oneens'. Vraag de spelers hun keuze toe te lichten.

o **Bijvoorbeeld:** "Ik ben docent en wil het beste onderwijs voor mijn studenten. Ik ben tegen de aankoop van ChatGPT-detectiesoftware, omdat een eerlijke en open verstandhouding met studenten voor mij van het grootste belang is. Liever ga ik het gesprek met ze aan over gesjoemel met huiswerkopdrachten". De speler plaatst de pion nu in het vlak 'oneens' bij de waarde 'betekenisvol contact'.

- Daarna is de volgende speler aan de beurt, met de klok mee.
- Per beurt zetten spelers maximaal 1 pion in. Ze zijn niet verplicht om alle pionnen te spelen. Ook mogen ze een beurt overslaan om na te denken.
- In totaal krijgen spelers maximaal 3 beurten.

Tips voor een goed spelverloop

- Bewaak de tijd: spelers stellen zich kort (!) voor en krijgen ca. 1 minuut de tijd voor het toelichten van hun standpunt.
- In deze ronde is het nog niet de bedoeling dat medespelers op elkaars standpunten reageren, of elkaar proberen te overtuigen. Het staat medespelers vrij om andere keuzes te maken met tegenovergestelde argumenten.
- Is er te weinig tijd, beperk het aantal beurten dan tot 2.
- Spelers kunnen alleen kiezen voor 'eens' of 'oneens' ('onder voorwaarden' is geen optie in speelronde 1).
- Per vlak 'eens' of 'oneens' kan maar 1 pion van dezelfde kleur staan.
- Dezelfde speler kan in de ene beurt een pion plaatsen op het vlak 'eens' bij een bepaalde waarde en in de volgende bij 'oneens' bij een andere waarde.

Bijvoorbeeld:

- "Ik ben student en ik ben het 'eens' met de aanschaf van ChatGPT-detectiesoftware. Dit instrument bevordert de betrouwbaarheid van studenten".
- "Ik ben student en ik ben het 'oneens' met de aanschaf van ChatGPT-detectiesoftware. Dit instrument tast mijn privacy aan".

- Let erop dat argumenten voor of tegen op de juiste manier bij de corresponderende waarden worden geplaatst.

○ **Bijvoorbeeld:** een speler is tegen de aankoop van ChatGPT-detectiesoftware, omdat de speler vindt dat dit middel afbreuk doet aan een eerlijke en open verstandhouding tussen docent en student. De speler plaatst de pion nu in het vlak 'oneens' bij de waarde 'transparantie'.

- Moedig spelers aan hun standpunten en argumenten te noteren. Deze notities kunnen later in het spel van pas komen.

Duur van de speelronde

- voorbereiding: 5 minuten (opbouw bord, verdelen van de kaarten)
- speelduur: 30-45 minuten (incl. voorstelrondje en 3 beurten)
- Let op: er gaat ook tijd zitten in het klaarzetten van tafel en stoelen en het selecteren, uitdenken en printen van het vraagstuk.




Speelronde 2

ONDERHANDELEN

In deze ronde reageren spelers op elkaars standpunten. Ze proberen elkaar te overtuigen om van standpunt te veranderen, of om dit onder bepaalde voorwaarden te doen. Het doel is om consensus te bereiken.

De rol van de spelbegeleider

- 
- Wijs een notulist aan. Als spelers hun pionnen besluiten te verplaatsen, dan noteert deze persoon onder welke voorwaarden ze dit doen. De notulist gebruikt hiervoor het bij het spel geleverde opschrijfblok.
 - Wijs een speler aan die als eerste probeert een andere speler te overtuigen een pion te verplaatsen. Dit kan leiden tot 4 verschillende uitkomsten:
 - Er gebeurt niets. De pion blijft staan.
 - De pion wordt verschoven van 'eens' naar 'oneens', of andersom.
 - De pion wordt van het bord gehaald.
 - De pion verschuift naar 'onder voorwaarden'.

Bijvoorbeeld:

- De directeur van een onderwijsinstelling vindt het gebruik van ChatGPT door studenten onacceptabel. Diploma-inflatie ligt op de loer. De directeur is het daarom 'eens' met de aanschaf van de ChatGPT-detectiesoftware. Tegelijkertijd heeft de directeur begrip voor de weerstand hiertegen onder sommige docenten. De directeur probeert een docent als volgt te overtuigen om akkoord te gaan met de aanschaf: "We schaffen de software aan, 'onder de voorwaarde' dat detectie van een fraudegeval gepaard gaat met een gesprek met de student. Pas daarna gaan we eventueel over tot het nemen van maatregelen".
- Verschuift een pion naar 'onder voorwaarden', dan noteert de notulist de voorwaarde(n) die hier van belang zijn. Ook inventariseert de notulist welke andere spelers het eens zijn met deze verplaatsing.
- Nu is de volgende speler aan de beurt om iemand te overtuigen, met de klok mee.
- De ronde eindigt wanneer niemand meer wil onderhandelen, of na het verstrijken van een vooraf afgesproken speelduur.

Tips voor een goed spelverloop

- Iedereen mag meepraten, mits bondig en on-topic. Als spelbegeleider let je hierop.
- Spelers mogen hun pionnen verschuiven op elke gewenste manier. Hier zit geen enkele beperking aan.

Bijvoorbeeld:

- Hebben spelers een pion nog niet gespeeld in ronde 1 en willen ze deze toch inzetten na argumenten van andere spelers, dan mag dat.
 - Willen spelers, na onderhandeling, een pion op een andere waarde op 'eens' of 'oneens' plaatsen, dan mag dat ook.
- Onderhandelen is ook een goede optie! Een speler mag dus voorstellen een pion naar 'onder voorwaarden' te verschuiven, mits de andere speler dat ook doet (bij diezelfde of een andere waarde).
 - Met elkaar meebewegen is handig. Pionnen in de middelste cirkel ('onder voorwaarden') blijven gewoon staan in ronde 3. Voorwaarden moeten natuurlijk wel realistisch zijn (dus niet: "Als ik een miljard van je krijg, dan ...").
 - Let op dat de gesprekken zich richten op de waarden die aan de orde zijn. Voorkom dat het gesprek in algemeenheden vervalt als "Ik vind het gewoon een slecht idee". Let ook op dat gesprekken over verschillende waarden niet door elkaar gaan lopen. Dit helpt om binnen een dilemma helder te krijgen waar de verschillen en overeenkomsten zitten vanuit de diverse rollen.



Duur van de speelronde


- 30-45 minuten (afhankelijk van de bereidheid te onderhandelen)

Speelronde 3

GELD = MACHT

Als er nog geen consensus is bereikt na ronde 2, dan volgt er een derde ronde.
In deze ronde speelt geld ('utils') de doorslaggevende rol.

De rol van de spelbegeleider

- 
- Verdeel het geld ('utils') over de personages. Op de personagekaarten staat hoeveel utils elke speler ter beschikking heeft. Personages met een mogelijk grote invloed op de besluitvorming hebben meer utils tot hun beschikking dan personages die minder invloedrijk zijn.
 - Wijs 2 spelers aan: één speler die in ronde 1 de meest fanatieke vertegenwoordiger was van 'groep eens' en één speler die de meest fanatieke vertegenwoordiger was van 'groep oneens'.
 - Nodig beide spelers uit een slotpleidooi te houden voor hun standpunt. Laat beide spelers hun utils inzetten op 'eens' of 'oneens'.
 - Nodig de andere spelers uit hun utils in te zetten, met de klok mee. Ze hebben daarbij 3 keuzes:
 - Ze leggen (een gedeelte van) hun utils op 'eens'.
 - Ze leggen (een gedeelte van) hun utils op 'oneens'.
 - Ze houden (een gedeelte van) hun utils voor zichzelf en brengen deze niet in.
 - Tel nu de inzet bij de keuzes voor 'eens' en 'oneens' en bepaal zo de 'winnaar' van het spel.
 - Heeft 'eens' gewonnen, dan worden alle pionnen die nog op 'oneens' staan van het bord gehaald (en andersom).
 - Organiseer een korte nabespreking. Vraag de spelers om te reflecteren op het spelverloop. Wat viel ze op? Hebben ze nieuwe inzichten opgedaan?



Duur van de speelronde

- 30-45 minuten (afhankelijk van de bereidheid te onderhandelen)

Tips voor een goed spelverloop

- De slotpleidooien moeten bondig en on-topic zijn.
Als spelbegeleider let je hierop.

Tips voor de nabespreking

- Stimuleer de analyse van het spelverloop.
Wat hadden spelers anders of beter kunnen doen?

Bijvoorbeeld:

- De groep die het 'eens' was met de aanschaf van ChatGPT-detectiesoftware heeft gewonnen. De spelers die het hiermee 'oneens' waren, hebben nu het nakijken. Was het wellicht toch handiger geweest om niet te strak vast te houden aan bepaalde standpunten en 'onder voorwaarden' akkoord te gaan met de aankoop?
- De bestuurder, het personage met de meeste utils, heeft uiteindelijk een doorslaggevende rol gespeeld. Doordat dit invloedrijke personage het 'eens' was met de aanschaf van de detectiesoftware, komt het instrument er nu. Misschien was het verstandig geweest om steviger met dit personage te onderhandelen over randvoorwaarden voor de aanschaf?