

Innovatan (4.0) Toelichting

Een serious game om impuls te geven aan de innovatiekracht van het groene onderwijs

Achtergrond en de bedoeling

Om de innovatiekracht in het groene onderwijs verder te versterken formuleerden we acht innovatierollen. Die rollen zijn gebruikt bij het vormgeven van een monitor-instrument en een serious game 'Innovatan'

Innovatan, is een 'serious game' dat de bedoeling heeft om:

- Leraren te prikkelen om op een interactieve manier een reëel vraagstuk te bespreken en na te laten denken over 'innovatierollen' in de onderwijspraktijk. In onderwijsteams, met praktijkopleiders, andere externe partners en/of met studenten
- Te reflecteren op de invulling van innovatierollen in de eigen praktijk
- Consequenties af te leiden uit een gezamenlijke reflectie.

Uitgangspunten

- Door de serious-game Innovatan te spelen wordt kennisgemaakt met, en een dialoog gevoerd over innovatieve rollen, de betekenis voor het onderwijs, het onderwijsteam en de leraar zelf.
- Doordat spelers zich inleven in een of meer van de rollen en die rol vervullen in interactie met anderen wordt een waardevolle ervaring opgedaan voor de eigen ontwikkeling en de ontwikkeling van het eigen team (imaginatie).
- Het spel kan gespeeld worden met een groep willekeurige spelers. In dat geval kunnen de spelers elkaar een waardevolle ervaringen bezorgen voor ieders persoonlijke ontwikkeling.
- Het spel kan gespeeld worden door onderwijsteams, projectteams of innovatieteams met leraren, onderwijspartners en/of studenten. In dat geval werkt het team niet alleen aan de individuele ontwikkeling, maar ook aan teamontwikkeling en de ontwikkeling van een learning community. Afhankelijk van de beschikbare tijd kunnen méér dan twee rondes gespeeld worden en kunnen teamleden met meerdere rollen ervaring opdoen.

Opbrengsten

Aan het einde van het spel is er een beter inzicht in:

- Verschillende innovatieve rollen
- Onderlinge samenhang tussen innovatieve rollen
- Individuele vermogen op het gebied van innovatie

- De kracht van het team met betrekking tot het vervullen van de innovatieve rollen (alleen wanneer het spel met het eigen team gespeeld wordt)

Onderbouwing

Uit onderzoek in opdracht van de overheid wordt duidelijk dat het voor onderwijsinnovatie belangrijk is dat:

- Er van meet af aan aandacht uitgaat naar ontwikkeling, verduurzaming en monitoring. De waarde van Innovatan is het daar met serious gaming ondersteuning bij biedt.
- Er wordt geïnvesteerd in het activeren van onderwijzers gericht op het ontwikkelen van begrip, eigenaarschap en draagvlak. Innovatan creëert op een speelse manier vormen van collegiale consultatie
- De interactie in de netwerken binnen de school wordt ontwikkeld. Externe partners kunnen daarbij een stimulerende rol vervullen. Door de inzet van Innovatan kan overleg zich ontwikkelen van een vergadering naar collegiale consultatie of simulatie.
- Dat er regie is op het proces van kennis en relatieontwikkeling. De inzet van Innovatan kan zicht bieden op de aandachtspunten in de verdere ontwikkeling van innovatieve projecten

De acht rollen worden gelegitimeerd door onderzoek naar relevante innovatierollen, leer en ontwikkelfuncties en door reflectie op praktische ervaringen in de managementliteratuur.

Bronnen

Serious Gaming

Leren met collega's

Praktijkboek Vrije ruimte

Spellen: Weerwolven van Wakkerdam, Machiavelli, Elfenland

Verbeeldingstoolkit

März, Gaikhorst, Mioch, Weijers & Geijsel, 2018

<https://innovation.govspace.gov.au/innovation-roles>

Kessels, J. (1996, 2002)