

Dag 'innovatie van onderwijs' vrijdag 22 juni 2018

1. Workshop (Ton Bruining, Jacqueline Kroon en Jan Krol)

Team samenstelling	
Workshopleider	Ton Bruining
	KPC
	t.bruining@kpcgroep.nl
	06-53221513
Functie overige personen	Jacqueline Kroon, GroenPact
Functie overige personen	Jan Krol, GroenPact
Functie overige personen	Ondersteuningsteam GroenPact

2. **Inhoud en doel:** kennismaken met innovatie rollenspel, om mee terug te nemen naar je team.

Onderdeel	Uitwerking
Titel	Kolonisten van Innovatatan
Doel	<p>Introductie van een game (innovatierollenspel) om de innovatiekracht van het eigen onderwijs te vergroten.</p> <p>Via een try-out ervaringen en informatie bij belanghebbenden verzamelen voor het verbeteren van het innovatierollenspel</p>
Boodschap	<p>Speel een interactief spel en ontdek in dialoog met collega's op welke punten projectteams kunnen verbeteren om innovatie naar het hart van het onderwijs te brengen.</p>
Output	<p>De deelnemers hebben gereflecteerd op de betekenis van innovatie, de onderdelen daarvan en de wijze waarop ze zelf een impuls kunnen en willen geven aan innovatie.</p> <p>Door het spel te laten spelen in een bepaalde regio, met een bepaalde doelgroep wordt ook informatie verzameld over de doelgroep/regio</p> <p>Door het testmodel te spelen wordt informatie verzameld die kan bijdragen aan een verbetering van het model.</p> <p>Er worden foto's van de speelveldengemaakt om informatie te verzamelen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. De spelers leveren een directe bijdrage aan de innovatiekracht van een van hen. 2. Op basis van een gezamenlijk reflectie leiden alle deelnemers actiepunten voor zichzelf af. 3. Op basis van de scorelijsten krijgen projectbegeleiders een beeld van waar de kracht van de aanwezige docenten zit en op welke terreinen ontwikkelingen gewenst zijn.

Inhoud	<p>De docent als eigenaar van innovatie en de randvoorwaarden die daarbij volgens docenten gelden op het niveau van de branche de school/het onderwijsteam en de individuele leraar</p> <p>Inhoud van de workshop: bijdrage aan de ontwikkeling van innovatiekracht in het mbo. In deze fase via try-out informatie vergaren t.b.v. verbetering.</p> <p>Programma: Innovatierollenspel spelen , gebruikersinformatie ophalen.</p> <p>Werkvormen: Innovatierollenspel + korte evaluatie</p>
Overig	De deelnemers krijgen als aandenken een prototype van het Innovatan

3. Ruimte en materialen

Onderdeel	Benodigdheden
Ruimte	Mogelijkheid om aan tafels met +/- 6 mensen het spel te spelen (max 60 personen) Jan, Jacqueline, Ton
Materialen	Gebruik van speelkaarten/hulpvragen en spindigram. Worden meegebracht. De docenten die niet kunnen komen, krijgen na de workshop een linkje om het verbeterde prototype te downloaden.

4. Financiën

Kosten voor uitvoeren workshop, materialen (train de trainer) en tools voor op site (zit in actielijn 1)

5. Wervende tekst

Speel het innovatierollen spel en vind inspiratie om de innovatiekracht van je team te verbeteren. Neem het spel mee en ga met je projectteam aan de slag.

6. Overige zaken

We doen een beroep op alle ondersteuners van GroenPact om mee te doen en het spel te begeleiden.

7. Genodigden

WijzijnKatapult: Doon,	Laura Roebroek, presentatie van materialen en mogelijkheden tot aansluiten Berry Groenendijk, organisatoren van hackatons
---------------------------	--