

Spel: Differentiatiedynamiek

Doel van het spel

Het spel stimuleert studenten om op een gestructureerde en creatieve manier na te denken over differentiatie in de klas. Ze krijgen verschillende scenario's en uitdagingen waarbij ze moeten reageren met passende differentiatievormen.

Benodigdheden

- **Scenariokaarten:** Beschrijven situaties waarin differentiatie noodzakelijk is. Bijvoorbeeld een klas met sterk uiteenlopende niveaus of een les waarbij een leerling extra ondersteuning nodig heeft.
- **Oplossingskaarten:** Deze kaarten bevatten verschillende vormen van differentiatie (convergent en divergent). Bijvoorbeeld het differentiëren op tempo, instructie, verwerking of product.
- **Motivatiekaarten:** Kaarten die drie categorieën voorstellen: autonomie, competentie en verbinding. Deze kaarten helpen studenten om de motivatie van leerlingen in hun oplossingen te waarborgen.

Spelverloop

Er zijn verschillende varianten te bedenken. Hieronder staat een aantal varianten, maar je kunt ook zelf varianten toevoegen/veranderen. Primair is het doel dat het gesprek op gang komt over differentiëren in de klas en dat studenten op ideeën worden gebracht, geïnspireerd worden en elkaar kunnen helpen.

In alle varianten wordt er in groepjes gewerkt, vanwege het gesprek over differentiëren. Ideaal zijn groepjes van vier tot maximaal 6 studenten, zodat iedereen gemakkelijk aan het gesprek kan deelnemen.

Daarnaast vormt de scenariokaart altijd het begin. In tweede instantie komen de oplossingskaarten in het spel en in derde instantie de motivatiekaarten.

Variant 1 (zonder motivatiekaarten)

Algemeen

De scenariokaarten en de oplossingskaarten worden geschud en worden met de rugkant naar boven in het midden van de tafel gelegd. Iedere speler trekt een scenariokaart en een oplossingskaart. Elke speler denkt voor zichzelf na hoe de les eruit gaat zien, gegeven de twee kaarten.

Als iedereen een lesopzet heeft bedacht worden deze een-voor-een verteld. Er kunnen vragen worden gesteld en voorstellen worden gedaan. Het gesprek vindt dus plaats.

Spelelement

- Iedere speler begint met nul punten.
- Als een speler een nieuwe scenariokaart wil, dan levert dat twee strafpunten op.
- Als een speler een nieuwe oplossingskaart wil, dan levert dat één strafpunt op.
- Als iedere speler diens lesopzet het gedeeld, dan geeft iedere speler een van de andere spelers, die in diens ogen het beste verhaal heeft, twee punten.
- Je kunt zelf bepalen hoeveel rondes je speelt, maar de speler met uiteindelijk de meeste punten of de minste strafpunten, wint het spel.

Variant 2 (met motivatiekaarten)

Algemeen

De scenariokaarten en de oplossingskaarten worden geschud en worden met de rugkant naar boven in het midden van de tafel gelegd. De motivatiekaarten worden in drie stapeltjes verdeeld: competentie, autonomie en verbinding. Ook deze stapeltjes worden geschud en met de rugkant op tafel gelegd.

Iedere speler trekt een scenariokaart en een oplossingskaart. Elke speler denkt voor zichzelf na hoe de les eruit gaat zien, gegeven de twee kaarten. Daarna bepaalt iedereen voor zichzelf welke motivatie-element wordt toegevoegd en trekt een betreffend kaartje van de stapel.

Als iedereen op basis van de drie kaartjes een lesopzet heeft bedacht worden deze een-voor-een verteld. Er kunnen vragen worden gesteld en voorstellen worden gedaan. Het gesprek vindt dus plaats.

Spelelement

- Iedere speler begint met nul punten.
- Als een speler een nieuwe scenariokaart wil, dan levert dat twee strafpunten op.
- Als een speler een nieuwe oplossingskaart wil, dan levert dat één strafpunt op.
- Als een speler een nieuwe motivatiekaart wil, dan levert dat één strafpunt op.
- Als iedere speler diens lesopzet het gedeeld, dan geeft iedere speler een van de andere spelers, die in diens ogen het beste verhaal heeft, drie punten.
- Je kunt zelf bepalen hoeveel rondes je speelt, maar de speler met uiteindelijk de meeste punten of de minste strafpunten, wint het spel.

Variant 3 (met of zonder motivatiekaarten)

Algemeen

Elk team krijgt van de spelleider (meestal de docent) een scenariokaart. Daarnaast krijgt elke team van de spelleider drie oplossingskaarten.

Het team gaat met elkaar in overleg welke lesopzet gemaakt wordt op basis van een van de drie (de in de ogen van het team best passende) oplossingskaarten.

Als extra complicerend spelelement kan de spelleider elk team drie motivatiekaarten geven: een competentiekaart, een autonomiekaart en een verbindingskaart.

Daarvoor geldt hetzelfde, namelijk dat het team kiest welke van de drie motivatieonderdelen het best toegevoegd kan worden.

Na vijf tot tien minuten overleg pitcht elk team de oplossing die ze hebben bedacht. Het team vertelt wat er op de kaartjes staat en wat ze hebben bedacht als lesopzet.

Bij de pitch zijn de volgende onderdelen belangrijk om mee te wegen:

- Het team legt uit waarom ze voor deze differentiatievorm kiezen.
- Het team legt uit hoe hun oplossing rekening houdt met de behoeften van de leerlingen (autonomie, competentie, verbinding).
- Het wordt duidelijk wat de lesopzet is.
- De pitch duurt niet langer dan twee minuten.

Spelelement

- Ieder team begint met nul punten.
- Met een stemronde wordt bepaald welk team de beste pitch had (je mag niet op je eigen team stemmen). Alle handen worden geteld (je stemt dus niet als team, maar als individu). De spelleider maakt ook een keuze en dat levert een extra punt op.
- Elke tien seconden dat de pitch te lang duurt levert een strafpunt op.
- Je kunt zelf bepalen hoeveel rondes je speelt, maar het team met uiteindelijk de meeste punten of de minste strafpunten, wint het spel.

Eigen variant

Op basis van de genoemde varianten kun je allerlei elementen toevoegen of weglaten, maar je kunt ook geheel eigen varianten bedenken, zolang studenten maar met elkaar het gesprek voeren over differentiëren in de klas.