

# Handleiding competentiespel

Docentcompetenties onderwijs met ict voor  
trainers



Hilde Cuppen  
Dana Uerz  
Pieter van Rooij

Lees  
verder

## Colofon

ixperium *Centre of Expertise Leren met ict*, 2023  
Academie Educatie, Hogeschool van Arnhem en Nijmegen  
[www.ixperium.nl](http://www.ixperium.nl)

## Handleiding competentiespel

Docentcompetenties onderwijs met ict voor trainers

### Auteur:

Hilde Cuppen  
Dana Uerz  
Pieter van Rooij



**Naamsvermelding-NietCommercieel  
4.0 Internationaal (CC BY-NC 4.0)**

# Inhoud (aanklikbaar)



|                             |          |
|-----------------------------|----------|
| <b>Inleiding</b>            | <b>4</b> |
| <b>Doel van het spel</b>    | <b>4</b> |
| <b>Einde van het spel</b>   | <b>4</b> |
| <b>Doelgroep</b>            | <b>4</b> |
| <b>Spelmateriaal</b>        | <b>6</b> |
| <b>Vorbereiding</b>         | <b>6</b> |
| <b>Uitleg materiaal</b>     | <b>6</b> |
| <b>Tafelhosts</b>           | <b>7</b> |
| <b>Begin van het spel</b>   | <b>8</b> |
| Verloop van het spel        | 8        |
| Dimensierondes (4 x 20 min) | 8        |
| Prioriteerronde (25 min)    | 8        |
| Afsluiting                  | 9        |



## Inleiding

Ict kan een krachtig middel zijn om onderwijskwaliteit te verhogen en studentsucces te vergroten. De mogelijkheden die ict voor het onderwijs biedt, groeien in een ongekend tempo. Voor docenten kan het hierdoor een uitdaging zijn om de kansen die ict biedt in hun onderwijs te zien en te benutten.

Om studenten op te kunnen leiden in ict-geletterdheid voor leven, leren en werken en hen voor te bereiden op een continu veranderende samenleving, is het van belang dat docenten zelf ook bekwaam zijn op dit vlak. Het [Raamwerk docentcompetenties onderwijs met ict](#) is opgebouwd uit vier hoofddimensies die onderling met elkaar verbonden zijn: onderwijs ontwerpen, uitvoeren en evalueren, studenten toerusten voor de digitale samenleving, de digitale geletterdheid van de docent en het professioneel handelen als docent. Het raamwerk geeft een overzicht van de belangrijkste competenties waarover docenten in het hoger onderwijs moeten beschikken om hun onderwijs te kunnen innoveren met ict en hun studenten op te kunnen leiden in ict-geletterdheid voor leven, leren en werken.

In de praktijk kan het werken met het raamwerk nogal wat vragen oproepen. Niet alleen kunnen de ideeën, interpretaties en visie met betrekking tot deze competentie uiteenlopen; ook de mate waarin de betrokkenen bepaalde competenties (al dan niet) beheersen, kan variëren. Wanneer je aan de slag gaat met het raamwerk, is het van belang om gezamenlijk te kijken naar de inhoud van het raamwerk en te bepalen op welke manier de competenties aansluiten op de huidige en gewenste onderwijspraktijk.

In het **competentiespel** gaan docenten samen aan de slag om in kaart te brengen welke docentcompetenties uit het raamwerk voor hun team het meest van belang zijn, welke competenties zij al beheersen (en welke niet) en welke behoefte er is aan professionalisering op individueel niveau én teamniveau. In de dimensierondes gaan zij gezamenlijk op zoek naar een antwoord op vragen als: welke invulling geven de individuele teamleden aan de competenties uit het raamwerk? Welke competenties vereisen nog extra aandacht? En wat is er nodig om personen, het team of een afdeling te professionaliseren?

Vervolgens bespreken zij in de prioriteerronde de bevindingen uit de dimensieronde en maken zij afspraken over de docentcompetenties waar zij zich binnen hun team de komende tijd (verder) in willen gaan bekwamen. Tot slot maken zij (een aanzet tot) een plan van aanpak voor de docentprofessionalisering die hiervoor nodig is.

Het competentiespel duurt ongeveer 2,5 uur. Het spel kan met minimaal 5 spelers en maximaal 20 spelers gespeeld worden. Dit is exclusief de tafelhost en trainer. Per 5 deelnemers is het raadzaam om, naast de trainer, 1 tafelhost te hebben.

## Doel van het spel

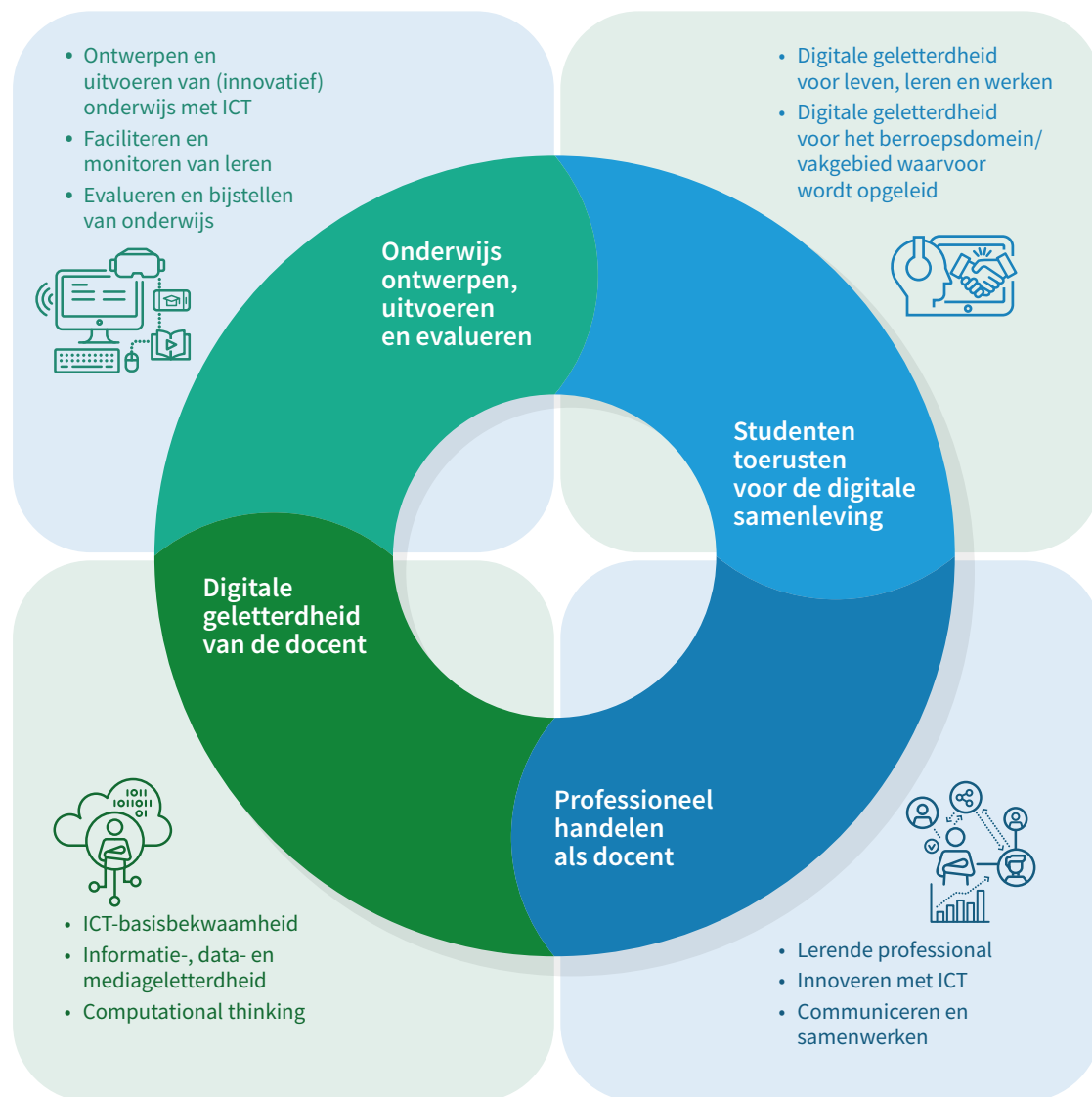
De spelers doen kennis op van de docentcompetenties onderwijs met ict en bereiken consensus over de competenties waar zij de komende tijd mee aan de slag gaan. Al doende ontwikkelen docenten een gezamenlijk beeld en een gezamenlijke taal rondom de gewenste en benodigde docentcompetenties op dit vlak. Daarnaast hebben zij inzicht in welke eventuele vervolgstappen kunnen worden gezet in de professionalisering van het team op het gebied van onderwijs met ict en maken zij (een aanzet tot) een plan van aanpak met betrekking tot de benodigde professionalisering.

## Einde van het spel

Het spel is ten einde wanneer alle groepen de dimensierondes en de prioriteerronde hebben doorlopen en, met behulp van de trainer, een plan van aanpak met concrete afspraken hebben gemaakt naar aanleiding van de opgedane inzichten.

## Doelgroep

Het spel is bedoeld voor onderwijsprofessionals die zich bezighouden met het ontwerpen, uitvoeren en evalueren van onderwijs met ict.



Figuur 1. Raamwerk docentcompetenties onderwijs met ict in het hoger onderwijs (Uerz et al., 2021).

## Spelmateriaal

- Inleidende [Powerpointpresentatie](#) met competenties en uitleg werkvorm;
- [Overzicht](#) rapport docentcompetenties raamwerk voor de tafelhosts;
- [Uitleg](#) voor de tafelhosts;
- [Powerpointpresentatie](#) met posters met dimensies, te printen op dik papier in kleur op A0 of groter formaat;
- [Competentiekaarten](#), dubbelzijdig te printen op dik A4-papier in kleur en uitgesneden;
- Plakband;
- [Gesprekskaarten](#) tafelhosts.

Aanvullende benodigdheden:

- Beeldscherm waarop een korte presentatie gegeven kan worden.

## Voorbereiding

Het competentiespel is een communicatieve werkvorm waarbij gesprekken voeren en elkaar ontmoeten van belang is. Om die reden is het aan te bevelen een prettige sfeer te creëren. Dit kan bijvoorbeeld door een café-setting na te bootsen in de ruimte waarin het spel gespeeld wordt, bijvoorbeeld met behulp van statafels en eventueel hoge stoelen of andere zitmogelijkheden. Misschien is het binnen jullie organisatie mogelijk een gezellige of 'alternatieve' ruimte te reserveren die deelnemers kan prikkelen, zoals een practicumlokaal, een muzieklokaal of een experimentele ruimte als het **iXperiumlab**.

**LET OP!** Het is belangrijk dat in de ruimte waarin het spel gespeeld wordt vier grote tafels (één voor elke dimensie) opgezet kunnen worden. Ook moet er voldoende ruimte zijn voor de deelnemers om aan de vier tafels in groepjes te kunnen overleggen, zonder dat ze hinder ondervinden aan de andere groepjes.

Richt de ruimte in met vier tafels. Leg op iedere tafel een poster van een van de vier dimensies van het Raamwerk docentcompetenties onderwijs met ict, samen met de bijbehorende competentiekaartjes en de gesprekskaarten voor de tafelhosts.

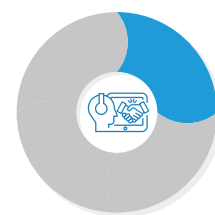
## Uitleg materiaal

In iedere ronde gaan spelers aan de slag met één van de dimensies van het Raamwerk docentcompetenties onderwijs met ict:

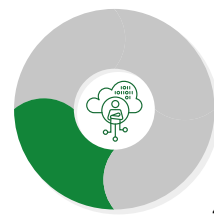
- Dimensie 1: Onderwijs ontwerpen, uitvoeren en evalueren;
- Dimensie 2: Studenten toerusten voor de digitale samenleving;
- Dimensie 3: Professioneel handelen als docent;
- Dimensie 4: Digitale geletterdheid van de docent.



1



2



4



3

Dit doen ze met behulp van posters waarop de betreffende dimensies staan weergegeven:

| Onderwijs ontwerpen, uitvoeren en evalueren  |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Die competentie moet iedereen beheersen                                                                                           |  |
| Die competentie moet duurzaam belegd zijn in het team                                                                             |  |
| Die competentie moet duurzaam belegd zijn in de organisatie                                                                       |  |

Ook maken spelers gebruik van competentiekaartjes die horen bij de desbetreffende dimensie:



Aan de hand van verschillende vragen die de tafelhost stelt, nemen de deelnemers de competenties door, overleggen, discussiëren en prioriteren de competentiekaarten. De competentiekaarten worden vervolgens geplaatst onder één van de drie bovengenoemde categorieën op de poster. Dit wordt herhaald in vier verschillende rondes van ongeveer 20 minuten (inclusief wisselen).

Niet alle competenties hoeven iedere ronde opgehangen of neergelegd te worden; een tweede of derde groep kan verder met de competenties die er nog niet geprioriteerd zijn. Als deelnemers moeite hebben om zich een beeld te vormen bij een competentie, dan mag deze ook opgeplakt worden met deze mededeling erbij. In een later stadium kan de competentie dan door een ander team verder worden verhelderd.

## Tafelhosts

De tafelhosts zijn verantwoordelijk voor de ondersteuning van de spelers bij het bespreken van de competentiekaarten gedurende de dimensierondes. De tafelhosts doen dit door de bevindingen van de voorgaande groep(en) samen te vatten en door kritische vragen te stellen. Elke tafelhost is verantwoordelijk voor één dimensie; tussen de rondes door wisselen zij dan ook niet van tafel. In de prioriteerronde begeleiden de tafelhosts de informele kennisdeling tussen de deelnemers.

Een uitleg over de inhoud van de verschillende rondes, is te vinden bij 'Verloop van het spel'.

Het is van belang dat de tafelhosts in staat zijn om spelers te prikkelen met kritische vragen, hen te stimuleren om onderling het gesprek aan te gaan en hen aan te sporen belangrijke punten op te schrijven. Op deze manier helpt de tafelhost spelers om hun ideeën te delen en tot een gezamenlijk referentiekader te komen. De tafelhosts kunnen hierbij gebruikmaken van de voorbeeldvragen die zij voorafgaand aan het spel van de trainer krijgen.

De tafelhosts hoeven geen expertrol te vervullen, maar dienen wel inhoudsdeskundige te zijn op het gebied van onderwijs en dienen uit de eigen organisatie te komen. Ook is het aan te raden om tafelhosts te kiezen die werkzaam zijn bij dezelfde opleiding, academie/faculteit of afdeling als de spelers, zodat zij op de hoogte zijn van de koers die binnen de organisatie wordt gevaren en in hun vragen aan kunnen sluiten op actuele ontwikkelingen.

**TIP** Om goed voorbereid het spel in te gaan, is het belangrijk dat de tafelhosts 10 minuten voor aanvang van de bijeenkomst aanwezig zijn. De trainer kan hen dan inlichten over hun rol als tafelhosts en kan eventuele vragen beantwoorden. Ook geeft de trainer hen gesprekskaarten, waarop hun taken staan uitgewerkt en voorbeeldvragen staan vermeld.

## Begin van het spel

Het advies is om het spel vooraf te laten gaan door een inloop van maximaal 15 minuten waarin de deelnemers met elkaar kunnen kennismaken en elkaar kort op informele wijze kunnen spreken.

Aansluitend op de inloop, start de trainer de inleidende Powerpointpresentatie waarin hij of zij de link legt tussen het spelen van het competentiespel en de huidige ontwikkelingen en professionalisering binnen het docententeam of de afdeling met betrekking tot onderwijs met ict. Daarnaast worden het doel van de bijeenkomst, de verschillende dimensies en het Raamwerk docentcompetenties onderwijs met ict toegelicht.

Vorm vervolgens vier groepen, bij voorkeur met een gelijk aantal deelnemers. Ieder groepje bestaat uit minimaal 4 en maximaal 6 deelnemers. Indien er niet voldoende deelnemers zijn om vier groepen te vormen, kan het spel ook met minder groepen gespeeld worden, bijvoorbeeld door niet alle dimensies in het spel op te nemen of niet alle dimensies door alle groepen te laten bespreken.

### Verloop van het spel

Het competentieprioriteitspel bestaat uit twee soorten rondes: de **dimensierondes** en de **prioriteerronde**.

### Dimensierondes (4 x 20 min)

**NB.** Indien er minder dan vier groepen zijn, kan het spel ook gespeeld worden in minder dan vier rondes. Kies dan de dimensies uit die het beste passen bij het doel dat de deelnemers voor ogen hebben.

Het spel begint met de dimensierondes. Elk groepje start bij een van de vier dimensietafels. Waar welk groepje begint, maakt niet uit; gedurende het spel komt elk groepje bij alle vier de tafels. Eén dimensieronde duurt ongeveer 20 minuten (inclusief wisselen).

Op elke tafel liggen 1) een poster van één van de vier dimensies van het Raamwerk docentcompetenties onderwijs met ict en 2) de bijbehorende competentiekaartjes. Op elke poster staan drie categorieën ('Dit moet iedereen kunnen', 'Dit moet duurzaam belegd zijn in het team' en 'Dit moet duurzaam belegd zijn in de organisatie').

Aan de hand van verdiepende vragen die de tafelhost aan de spelers voorlegt, nemen de deelnemers de competenties door, overleggen en discussiëren hierover en prioriteren de competentiekaarten. De competentiekaarten worden vervolgens geplaatst onder één van de drie bovengenoemde

categorieën op de poster. Dit wordt herhaald in vier verschillende rondes, totdat alle groepjes de vier dimensies gehad hebben.

Na afloop van iedere dimensieronde noteert de tafelhost de inzichten van de groep. Tevens worden de competentiekaarten ingedeeld op de dimensieposters. Vervolgens geeft de tafelhost aan de volgende groep een korte samenvatting van welke competenties door de vorige groep zijn besproken, tot welke inzichten de groep is gekomen en welke vragen nadere verkenning of uitwerking vragen. De huidige groep bouwt vervolgens voort op de voorgaande gespreksronde.

Na de laatste dimensieronde maken de tafelhosts per dimensie een overzicht waarin de belangrijkste inzichten en resultaten van de vier rondes zijn opgenomen.

### Prioriteerronde (25 min)

Na de dimensierondes vindt de prioriteerronde plaats. In de prioriteerronde krijgen deelnemers de gelegenheid om vrij langs de dimensierafels te lopen en zelfstandig de bevindingen in zich op te nemen. Hiervoor krijgen zij maximaal 10 minuten de tijd.

**TIP** Ter structurering van deze ronde, kunnen de volgende vragen meegegeven worden aan de deelnemers:

- Wat valt je op?
- Wat heb je nodig om stappen te kunnen zetten in je eigen professionalisering?
- Wat is er nodig om stappen te kunnen zetten in de professionalisering binnen het team?

Vervolgens, wanneer de deelnemers de gelegenheid hebben gehad om de bevindingen van de dimensierondes op zich in te laten werken, is het van cruciaal belang om concrete stappen te zetten richting een (mogelijk) plan van aanpak ten aanzien van de professionalisering van de docenten. Dit kan worden bereikt door een kort plan op te stellen dat gericht is op het ontwikkelen en versterken van de belangrijkste competenties die tijdens de eerdere discussies naar voren zijn gekomen.

1. **Identificeer met elkaar de belangrijkste competenties.** De eerste stap is gezamenlijk een lijst opstellen van de belangrijkste competenties die zijn geïdentificeerd tijdens de gesprekken na de dimensierondes.
2. **Stel gezamenlijk heldere doelen.** Voor elk van deze competenties moeten specifieke doelen worden vastgesteld die meetbaar en haalbaar zijn, zodat de voortgang gemakkelijk kan worden geëvalueerd. Bijvoorbeeld: als

een belangrijke competentie communicatievaardigheden betreft, kan een doel zijn om het aantal effectieve interne communicatiekanalen te vergroten.

3. **Toewijzen van verantwoordelijkheden.** Maak helder bij wie de verantwoordelijkheden liggen voor de doorontwikkeling van de geformuleerde doelen. Dit kunnen teamleiders, coaches, of andere betrokkenen zijn. Op welke manier creëer je draagvlak hiervoor? Zijn het draagvlak en urgentiebesef er al?
4. **Ontwikkel een tijdlijn.** Indien mogelijk is het raadzaam om een 'grove' tijdlijn op te stellen voor de gestelde doelen. Dit zorgt ervoor dat het professionaliseringsproces op het vizier van de betrokkenen blijft.

## Afsluiting

Als de dimensierondes en prioriteerronde zijn doorlopen, vindt een afsluiting plaats. De trainer spreekt zijn/haar waardering uit voor de (actieve) deelname en waardevolle bijdrage gedurende deze sessie en benoemt dat de spelers samen tot waardevolle inzichten zijn gekomen. Door de discussies die er zijn gevoerd, zijn nieuwe perspectieven verkend en belangrijke thema's aangeraakt zoals:

1. **[Doel 1 of inzicht]** - [Korte beschrijving van het inzicht en waarom het relevant is.]
2. **[Doel 2 of inzicht]** - [Korte beschrijving van het inzicht en waarom het relevant is.]
3. **[Doel 3 of inzicht]** - [Korte beschrijving van het inzicht en waarom het relevant is.]
4. Etc.

Deze inzichten vormen een waardevolle basis voor verdere actie en groei. Nu is het tijd om te kijken op welke manier de deelnemers hiermee verder kunnen gaan binnen de eigen afdeling of organisatie.

Als laatste vraagt de trainer nog naar de ervaring van de deelnemers op het spel: hoe hebben de deelnemers het spel ervaren?

# ‘Het leren van morgen is een leven lang gepersonaliseerd leren in een door technologie ondersteunde sociale leeromgeving.’

## **iXperium Centre of Expertise Leren met ict**

Het iXperium Centre of Expertise Leren met ict is een netwerkorganisatie op het gebied van leren en lesgeven met ict. Het HAN lectoraat ‘Leren met ict’ vormt het hart van dit netwerk en werkt hierin samen met een groeiend aantal schoolbesturen en lerarenopleidingen uit heel Nederland. Het iXperium is een leer- en werkomgeving waarin leraren, lerarenopleiders, studenten, onderzoekers en ict-experts samenkomen om nieuw onderwijs met technologie vorm te geven. We bieden leraren en leidinggevendenden inspiratie, begeleiden leraren om ict-rijk onderwijs op de eigen school te implementeren, doen onderzoek en delen kennis op het gebied van leren met ict. Daarbij is ook de vertaling van opgedane kennis en ervaringen naar toepassing in de eigen klas van groot belang. We ontwikkelen nieuwe kennis, doen onderzoek en monitoren de ontwikkeling van onze leraren.

## **Programmalijnen**

Het iXperium werkt aan drie programmalijnen:

1. Leren met ict als middel, ten behoeve van gepersonaliseerd leren.
2. De organisatie van gepersonaliseerd leren op micro-, meso- en macroniveau.
3. Leren met ict als doel, opleiden tot ict-geletterde deelnemers aan de digitale samenleving.

Binnen deze programmalijnen werken we aan kennisontwikkeling, praktijkontwikkeling in het werkveld én in de lerarenopleiding en professionalisering van (aankomend) leraren, lerarenopleiders en leidinggevendenden.

Kijk voor meer informatie op:

[www.ixperium.nl](http://www.ixperium.nl)

Volg ons op:

[facebook.com/iXperium](https://www.facebook.com/iXperium)

[@ixperium](https://www.instagram.com/@ixperium)

[twitter.com/iXperium](https://www.twitter.com/iXperium)

[linkedin.com/company/ixperium](https://www.linkedin.com/company/ixperium)