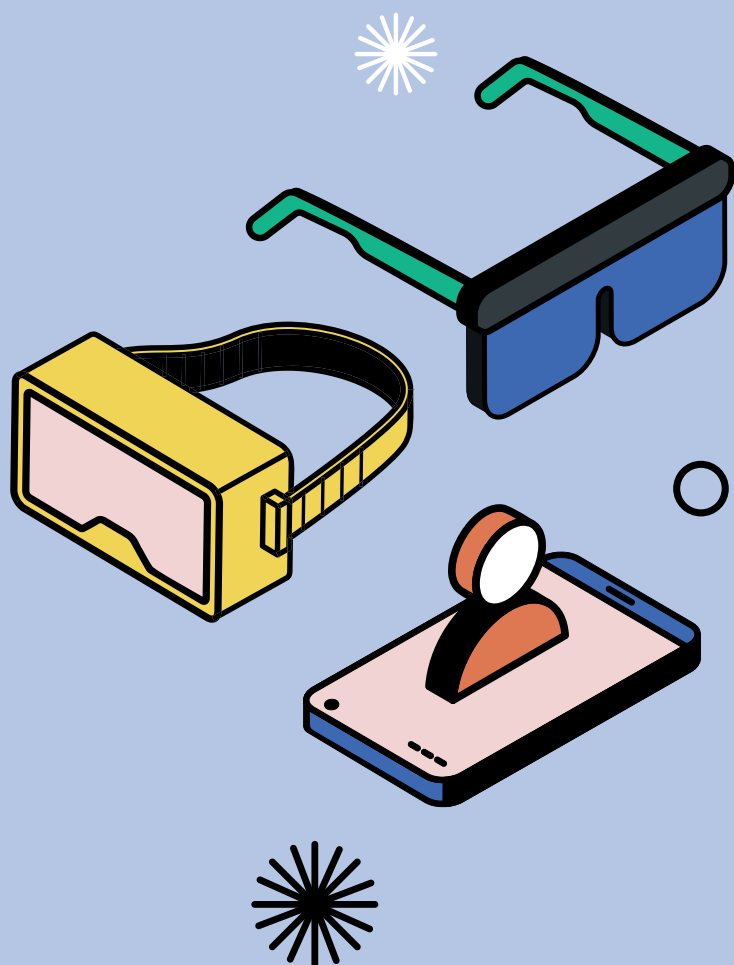


Polder Perspectives XR.

Instructieblad voor de workshopleider.



Polder Perspectives XR

Instructieblad voor de workshopleider

Deze gids ondersteunt je bij het begeleiden van een sessie van Polder Perspectives XR – een workshopspel dat is ontworpen om ethische reflectie en gesprekken over publieke waarden centraal te stellen in XR innovatie in het onderwijs. Je hoeft geen expert te zijn in eXtended Reality technologieën of ethiek – jouw rol is het bewaken van tijd, structuur en dialoog.

BENODIGDE TIJD

- Aanbevolen: 1,5 tot 2 uur voor groepen van ongeveer 10 spelers.
- Als er meer teams meedoen (tot 25 spelers), plan dan extra tijd in of kort bepaalde onderdelen in.
- Zorg voor een pauze van 5–10 minuten wanneer de energie daalt of halverwege de conceptfase.
- Reserveer altijd minstens 15 minuten aan het einde voor een open discussie en reflectie.

INRICHTING VAN DE RUIMTE

- Richt de ruimte indien mogelijk zo in dat er aparte tafels zijn, elk met een „bedrijf” van 4–5 spelers.
- Elke groep speelt de rol van een fictief XR bedrijf.
- Zorg dat geprinte materialen en pennen beschikbaar zijn voor iedere groep. Alle materialen kunnen vooraf worden gedownload.

BONUSMATERIAAL

- Gebruik de Learner Slide voor studenten of doelgroepen met weinig XR ervaring.
- Gebruik het Decision Making Sheet voor gevorderde groepen, zoals beleidsmakers of strategisch adviseurs.

INTRODUCTIE VAN HET SPEL

Context: Waarom spelen we dit spel?

Begin met de intro slides in de slidedeck om uit te leggen:

- XR technologieën groeien snel in het onderwijs en brengen ethische vraagstukken en nieuwe verantwoordelijkheden met zich mee.
- Dit spel draait om kritisch en creatief nadenken over XR, met publieke waarden als leidraad.
- Maak het persoonlijk – deel je eigen nieuwsgierigheid of zorg over XR om verbondenheid en urgentie te creëren.

SPEELFASEN

1. Fase Persoonlijke Waarden

- Deel Player Profile Sheets uit aan alle deelnemers.
- Vraag spelers na te denken over welke waarden zij het belangrijkste vinden wanneer XR in het onderwijs wordt gebruikt.
- Moedig het gebruik aan van waardenbanken (zoals de SURF Waardenwijzer of het Public Value Compass) ter inspiratie.
- Na 5 minuten leggen spelers dit blad weg. Het wordt later opnieuw gebruikt tijdens de evaluatie.

2. Groepen vormen

- Verdeel de deelnemers in teams van 4–5 personen. Elk team wordt een fictief XR bedrijf.
- Geef elk team 1 Company Card en geef ze tijd om de identiteit van hun bedrijf te lezen en te bespreken.
- Dit helpt hen een gedeelde, creatieve mindset op te bouwen.

3. Rollen toewijzen

- Geef elke speler een Role Card van hun bedrijf.
- Spelers lezen hun kaart en stellen zich in hun rol voor aan het team.
- De rollen helpen bij het vormgeven van de interne dynamiek en brengen diverse perspectieven in het gesprek.

4. Introductie van de opdracht

- Presenteer een gezamenlijke Assignment Slide aan alle teams.
- Deze opdracht weerspiegelt een realistische XR uitdaging in het onderwijs.
- Als je een specifiek thema hebt (bijv. gezondheidszorg, avatars, duurzaamheid), mag je gerust een andere opdracht gebruiken.
- Vertel de teams dat zij een oplossing voor deze opdracht gaan uitwerken en presenteren.

5. Jullie Concept Canvas

- Deel het Concept Canvas uit aan elk team.
- Teams gebruiken dit om hun XR oplossing te ontwikkelen door te brainstormen over hoe hun bedrijf op de opdracht zou reageren.
- Deze fase duurt meestal 15–30 minuten, afhankelijk van de energie in de groep en de beschikbare tijd.
- Een goede reminder is dat, hoewel veel spelers het leuk vinden om concepten uit te werken en het canvas in te vullen, de kern van het spel draait om waardengedreven en ethische gesprekken. De beste ‘oplossing’ hebben is niet het doel van het spel, en zelfs niet per se een win conditie. Als workshopleider wil je hen juist aanmoedigen om redelijk snel in te beelden en te brainstormen.

6. Introductie van de Ethical Lens Cards

- Halverwege de conceptontwikkeling geef je elke groep een Ethical Lens Card.
- Deze kaarten bieden ethische dilemma’s of waardenspanningen rondom XR.
- Voor het rollenspel kan het leuk zijn om de Ethical Lens Cards aan te bieden als berichten van ‘de klant’, waarin ‘zorgen’ en aandachtspunten worden geuit, waar in hun conceptontwerp rekening mee moet worden gehouden.
- Bied de Ethical Lens Cards aan als hulpmiddelen om het concept aan te scherpen of veronderstellingen ter discussie te stellen. Moedig teams aan om hun ideeën aan te passen of te onderbouwen.
- Als spelers ontmoedigd raken, herinner hen er dan aan dat er geen „juist” antwoord is – het gaat om de goede argumentatie en discussie.

PITCH- EN EVALUATIEFASE

7. Het pitchen van de oplossingen

- Bedrijf A pitcht zijn XR concept aan Bedrijf B.
- Terwijl ze luisteren, stappen de teamleden van Bedrijf B uit hun rol en gaan terug naar hun Personal Profile Sheets.

8. Evaluatie van de pitch

- Elke speler beoordeelt de pitch op basis van de mate waarin deze aansluit bij zijn/haar top 3 persoonlijke waarden (schaal van 1–5).
- Optioneel kunnen spelers een vraag stellen op basis van hun eigen Ethical Lens Card om de diepgang van de pitch te testen.



Op dit moment kun je overwegen spelers een pauze van vijf tot tien minuten te geven, voordat je een winnaar bekendmaakt en een reflectieronde start.

9. Score & Feedback

- Verzamel de scores en bereken het gemiddelde per team. Het bedrijf met de hoogste mate van waardenvoldoening wint.
- Stimuleer na elke pitch een korte feedbackronde om te reflecteren op wat goed werkte en wat minder.

AFSLUITING

- Laat aan het einde ruimte om te reflecteren op hoe het gesprek is verlopen, welke inzichten zijn ontstaan en hoe deze reflecties het toekomstige werk met XR binnen de instellingen van de deelnemers kunnen beïnvloeden.
- Stel bijvoorbeeld de volgende vragen:
 - Wat heeft je verrast?
 - Hoe zijn waarden afgewogen of uitonderhandeld tijdens het spel? Waarom?
 - Zou je jouw eigen aanpak van XR in de echte wereld na vandaag veranderen?



Onderwijs
bewegen.