

Onderwijsteams in gesprek over onderwijskundig leiderschap: eerste ervaringen met het spel '10 inzichten x vier rollen'

In 2021 werd het spel '10 inzichten x vier rollen' ontwikkeld door het NCP EQAVET in samenwerking met de werkgroep Expertise van het Kwaliteitsnetwerk mbo. Studenten van het Grafisch Lyceum Utrecht hebben het prototype vervolgens verder doorontwikkeld. Dit spel is erop gericht om onderwijsteams te helpen om met elkaar en met stakeholders buiten het team (zoals het CvB, (onderwijs-)managers en ondersteunende staf) doelgericht te reflecteren op hoe zij de regie voeren over onderwijsontwikkeling, professionalisering en verantwoording. In het najaar van 2021 is een onderwijsteam van het Graafschap College en een kerngroep kwaliteitszorg van het SOMA College in pilot-sessies met dit spel aan de slag gegaan. In dit artikel lees je hoe zij het spel hebben ervaren en welke inzichten het hen gebracht heeft.

Samen in gesprek over onderwijskundig leiderschap

Wanneer onderwijsteams doelgericht en effectief regie voeren over de eigen werkzaamheden binnen het speelveld van het team en daarmee zijn professionele ruimte benut, kan gesproken worden van onderwijskundig leiderschap. Binnen de professionele ruimte van het team kan regie genomen worden over verschillende gebieden:

1. Regie over het onderwijs: het ontwerpen, ontwikkelen en uitvoeren van aantrekkelijk en goed onderwijs;
2. Regie over het leren en beter worden als professional: leren van en met elkaar, om als groep van samenwerkende professionals steeds beter te worden;
3. Regie over het opbouwen van vertrouwen in de onderwijskwaliteit: verantwoording afleggen van wat je doet, de manier waarop je dat doet, en de redenen waarom je het op die manier doet.

Deze gebieden komen in het spel '10 inzichten x vier rollen' in drie rondes voorbij op het spelbord. Het spel dient als hulpmiddel voor onderwijsteams om met elkaar en met stakeholders buiten het team het gesprek aan te gaan over de invulling van de werkzaamheden van een team. Tijdens het spel komen per ronde verschillende vragen voorbij, die aanzetten tot reflectie en discussie. Deze vragen zijn gebaseerd op diverse publicaties van de werkgroep Expertise van het Kwaliteitsnetwerk mbo. Zo kan samen in gesprek onderzocht worden in hoeverre het team onderwijskundig leiderschap toont op de verschillende gebieden, en wat stakeholders binnen en buiten het team kunnen doen om hieraan bij te dragen. Het spel is digitaal vormgegeven en kan zowel digitaal (middels een videovergadering-tool) als fysiek (middels schermprojectie) gespeeld worden. Van de twee pilot-sessies die het NCP EQAVET in het najaar van 2021 mocht begeleiden heeft er één fysiek plaatsgevonden en één digitaal.

Delen van leerpunten en successen

Tijdens beide pilot-sessies werd het spel in groepsverband gespeeld, één keer door een onderwijsteam en hun onderwijsmanager (Graafschap College) en één keer door leden van een kerngroep kwaliteitszorg, die zelf in verschillende onderwijsteams werkzaam zijn (SOMA College). Het spel werd digitaal bestuurd door de spelleider (vanuit NCP EQAVET), die de pionnen over de vakjes op het spelbord bewoog en de bijbehorende vragen oplas en eventueel toelichtte. Bij iedere vraag werd een individu of tweetal uit de groep aangewezen om als eerste te reageren op de vraag. Vervolgens werd hierover de discussie aangegaan met de groep, die vrij waren om aanvullingen, opmerkingen en andere reacties te uiten. De spelleider leidde deze discussies door soms door te vragen of beurten te geven en hield ook de tijd in de gaten. Zo werd ervoor gezorgd dat iedereen in de groep gehoord werd en ook betrokken bleef tijdens het spel. Deze werkvorm werd door de deelnemers van beide sessies als prettig ervaren.

Ontwerpen, ontwikkelen en uitvoeren van onderwijs

Tijdens het spel werden uit elk van de drie gebieden op het spelbord enkele vragen behandeld. Binnen het gebied 'ontwerpen, ontwikkelen en uitvoeren van onderwijs' beantwoordden beide groepen bijvoorbeeld de vraag: *"Waar doet het team inspiratie op?"*. In beide werden kwalificatiedossiers, het werkveld en de studenten genoemd als belangrijke inspiratiebronnen. Ook waren deelnemers van beide sessies het erover eens dat het heel leerzaam zou zijn om binnen het eigen onderwijsteam eens bij elkaar in de klas te komen kijken.

"Uitwisseling met collega's kan heel inspirerend zijn. Bij iemand anders in de klas kijken, zelfs als die persoon een andere opleiding geeft, is heel leerzaam, bijvoorbeeld op didactisch gebied."
~ Deelnemer SOMA College

Beide groepen gaven ook aan dat dit momenteel nog maar weinig gebeurt, omdat docenten volle agenda's hebben en hiervoor niet specifiek tijd vrijgemaakt wordt.

"Het team doet nog weinig inspiratie op van elkaar, daar zou meer ruimte voor gemaakt kunnen worden." ~ Deelnemer Graafschap College

Ontwikkelen als professionals

In het gebied 'Ontwikkelen als professionals' kwam bij beide groepen de vraag *"Waar denken jullie het meeste van te kunnen leren en waarom?"* voorbij. Ook hier werd in beide groepen het leren van elkaar als waardevolle vorm van professionalisering gezien. Daarnaast werd feedback van studenten genoemd als belangrijke bron van informatie, waar vervolgens goed op ingespeeld moet worden. Zo werd tijdens de sessie bij het SOMA College gesproken over het succes van een nieuwe projectmatige aanpak, die aansloot bij de behoeften van de studenten:

"Voorheen hadden studenten rond de kerstvakantie weinig motivatie. Nu met het projectmatig werken zijn ze veel gemotiveerder om alles voor de kerst af te ronden, omdat ze dan moeten verantwoorden wat ze gedaan hebben aan het einde van het project. Het is heel inspirerend om te zien dat de studenten zo gemotiveerd zijn om door te werken, dat is een mooi succes." ~ Deelnemer SOMA College

Opbouwen van vertrouwen in de kwaliteit

Het laatste gebied, 'opbouwen van vertrouwen in de kwaliteit', vonden beide groepen een lastig onderwerp. Verantwoorden kent bijvoorbeeld veel druk van buitenaf. Het is soms ook zoeken naar de balans tussen toetsen en vertrouwen. Enerzijds helpt een veelheid aan beschikbare data bij het verantwoorden van kwaliteit, bijvoorbeeld naar stakeholders of De Onderwijsinspectie. Anderzijds kan een focus op het toetsen van de kwaliteit door het ophalen van data, van invloed zijn op de mate van vertrouwen die docenten ervaren in hun professionaliteit en in hun mogelijkheden om kwalitatief goed onderwijs te leveren. Uiteindelijk vinden beide groepen het vooral van belang om met elkaar hierover de dialoog aan te blijven gaan, zowel binnen als buiten het team.

"Verantwoorden heeft vaak een negatieve klank, het gebeurt dan soms ook minder expliciet. Het lijkt soms vanzelf te gaan en misschien wordt er eigenlijk te weinig vastgelegd. Als de Inspectie dan langskomt, is het dan lastig om aan te tonen wat er goed gaat, omdat je het niet hebt vastgelegd." ~ Deelnemer SOMA College

“Kwaliteitszorg moet je met elkaar doen, het is een gedragen verantwoordelijkheid. De onderwijsmanager kan zorgen dat hierbij wordt stilgestaan en een stukje bewustwording brengen. Dat waar je trots op bent, is vaak ook iets dat kwalitatief goed is: laat mensen in het team dan ook delen waar ze trots op zijn. Bied een podium om trots en succes met elkaar te delen en zo het plezier van het verantwoorden te vergroten.” ~ Deelnemer Graafschap College

Spelervaringen en feedback

De deelnemers aan beide pilot-sessies waren over het algemeen heel positief over het spel.

“Dit spel kan ons helpen bij het maken van een teamplan, er komt zo wel van alles los en je passeert allerlei onderwerpen.” Een andere deelnemer vult aan: “Het is goed voor ons team om ook eens echt concrete acties aan zulke discussies te hangen. Met zo'n spel is het wel echt leuker om dingen te organiseren.” ~ Deelnemer SOMA College

Aan beide groepen is ook concrete feedback gevraagd over de pilot-sessies, die gebruikt kan worden om het spel nog verder door te ontwikkelen. Punten voor ontwikkeling zijn:

1. het bedienen van de digitale dobbelsteen, die alleen goed rolt als hij over een object op het speelbord heen gerold wordt.
2. het vinden van een goede balans tussen het aantal spelers en pionnen en tussen het aantal vragen en vakjes op het bord.

Op dit moment is een groepje studenten van het Grafisch Lyceum Utrecht bezig met het verwerken van deze feedback. Op korte termijn zal een herziene versie van het spel beschikbaar zijn.

Op de inhoud van het spel werd door beide groepen positieve feedback gegeven. De deelnemers waren enthousiast over de vragen die voorbij kwamen en vonden de thema's die behandeld werden herkenbaar, relevant en actueel.

Zelf ook spelen met onderwijskundig leiderschap?

Het spel '10 inzichten x vier rollen' is gratis te downloaden vanaf de [website](#) van het NCP EQAVET.

Hier kun je eveneens de technische beschrijving van het spel en de bijbehorende handreiking vinden, alsook het infoblad voor spelleiders.

Voor vragen, mail of bel:

Lotte Nieuwenhuis (LNieuwenhuis@cinop.nl; +31 6 - 22464256)

Wil je meer weten over onze activiteiten? Bezoek onze website en schrijf je hier in voor onze nieuwsbrief.