**Het curriculaire spinnenwebspel**

|  |  |
| --- | --- |
| **Soort instrument** | Speelbord met kaartjes |
| **Doel** | Het curriculaire spinnenwebspel kan gespeeld worden bij het ontwikkelen van een samenhangend leerplan. Doel van het curriculaire spinnenwebspel is:   * reflecteren op de huidige schoolsituatie; * formuleren van gewenste uitgangspunten voor de betreffende onderwijsontwikkeling; * komen tot een samenhangend leerplan voor de betreffende onderwijsontwikkeling; * komen tot een samenhangend leerplan dat gedeeld wordt door alle betrokkenen. |
| **Leerplancomponent** | Alle leerplancomponenten op meso-niveau |
| **Vragen waar u mee aan de slag gaat** | * Hoe ziet onze huidige schoolsituatie er uit? * Zijn we het eens met de geformuleerde uitgangspunten? * Missen we nog uitgangspunten? * Vormen alle geformuleerde uitgangspunten een logisch en samenhangend leerplan? * Wat zien we uit de huidige situatie graag terug in ons nieuw te ontwikkelen onderwijs en wat zien we graag anders? * Over welke aspecten denken we hetzelfde, waar zitten verschillen, en kunnen we komen tot overeenstemming? |
| **Beoogde activiteit** | In de school:  In groepen van maximaal vier schoolleiders/teamleiders of leraren wordt aan de hand van het spinnenweb de huidige en/of gewenste situatie in kaart gebracht. Daarna komen alle groepen bij elkaar om tot gezamenlijke uitgangspunten te komen.  In de lerarenopleiding:  Het spinnenwebspel kan gebruikt worden door aankomende leraren met eenzelfde stage-school om de huidige situatie op de school op systematische wijze in kaart te brengen. |
| **Bron** | SLO |
| **Opmerkingen** | Er is ook een spinnenwebspel beschikbaar voor lerarenopleiders. Dit is een werkvorm die gebruikt kan worden om op systematische wijze te komen tot een samenhangend curriculum voor de lerarenopleiding. Het kan gebruikt worden om zicht te krijgen op de huidige en gewenste situatie van onderwijsontwikkeling in het vakgebied en/of de opleiding, of om curriculumontwikkeling binnen de opleiding vorm te geven. |

**Doelgroep**

Het spel kan gespeeld worden door alle betrokkenen bij een onderwijsontwikkeling, denk aan schoolleiders, teamleiders en (aankomende) leraren. Betrokkenen met verschillende functies kunnen vanuit verschillende invalshoeken input leveren en dat is waardevol. Ervaring met het spel leert echter dat deze invalshoeken dusdanig kunnen verschillen, dat aanbevolen wordt om het spel afzonderlijk met schoolleiders, teamleiders en (aankomende) leraren te spelen. Schoolleiders bijvoorbeeld, denken vaak in meer algemene termen na over de gehele onderwijsontwikkeling, terwijl (aankomende) leraren sneller de diepte ingaan en concrete invulling geven aan, in het bijzonder, enkele aspecten van de onderwijsontwikkeling. Teamleiders zoomen op hun beurt vaak in op allerlei belangrijke randvoorwaarden die met de onderwijsontwikkeling gemoeid zijn. Kortom, elke doelgroep levert vanuit haar eigen perspectief een waardevolle bijdrage, maar om te voorkomen dat deze verschillende invalshoeken het spel stagneren, is het raadzaam dat elke groep het spel afzonderlijk speelt.

**Voordat het spel begint**

Voordat het spel kan worden gespeeld worden de voorbeeldkaartjes en lege kaartjes uit bijlage 3 op gekleurd papier geprint en uitgeknipt. Alle kaartjes behorende bij eenzelfde leerplanaspect (spinnenwebdraad), worden op dezelfde kleur afgedrukt. De betreffende kleur dient te corresponderen met de kleur die het leerplanaspect op het speelbord curriculaire spinnenweb heeft (zie bijlage 2). Het speelbord kan het beste worden afgedrukt op A3 formaat.

Zodra de kaartjes uit bijlage 3 zijn gekopieerd en de kaartjes zijn uitgeknipt, kan het spel beginnen.

**Het spel begint; verschillende speelwijzen**

Zoals al beschreven bij het kopje doel, reflecteren spelers met dit spel op de huidige schoolsituatie en formuleren ze wensen en ideeën met betrekking tot nieuw te ontwikkelen onderwijs. Om dit te realiseren kan het spel op verschillende manieren gespeeld worden. Ongeacht de gekozen speelwijze, wordt aanbevolen om het spel te alle tijde met maximaal vier personen te spelen. Indien er meer dan vier personen zijn, kunnen groepjes of tweetallen worden geformeerd die elk afzonderlijk het spel spelen. Zo wordt voorkomen dat niet iedereen aan het woord komt of dat mensen niet van elkaar meekrijgen wat er wordt gezegd. Elk groepje kan zich vervolgens buigen over alle draden van het spinnenweb of slechts enkele draden.

Verder wordt aanbevolen om het spel onder begeleiding van een spelleider te spelen die het spel kan uitleggen en bij eventuele vragen of onduidelijkheden kan helpen. Aan de start van het spel geeft de spelleider in ieder geval een toelichting op het curriculaire spinnenweb. Hiervoor kan de spelleider gebruik maken van de informatie uit bijlage 1: 'Toelichting op het curriculaire spinnenweb'.

*Speelwijze 1: Huidige en gewenste situatie (+/- 4 tot 5 uur).*

Spelers brengen allereerst de huidige schoolsituatie in beeld. Dit gebeurt aan de hand van de tien leerplanaspecten uit het curriculaire spinnenweb. Spelers formuleren hoe de verschillende leerplanaspecten op dit moment tot uiting komen. Indien er meerdere groepjes of tweetallen zijn, komt elk groepje na ongeveer één uur weer bij elkaar en informeert iedereen elkaar over de resultaten. Deze resultaten worden door de spelleider genoteerd. Nadat de verschillende leerplanaspecten zijn in- en aangevuld met de resultaten van elke groep, zijn de volgende vragen relevant:

* Zijn we het eens met de geformuleerde uitgangspunten?
* Missen we nog uitgangspunten?
* Vormen alle geformuleerde uitgangspunten een logisch en samenhangend leerplan?

Nadat de huidige schoolsituatie in kaart is gebracht, gaan de spelers weer in groepen of tweetallen uiteen en formuleren ze hun wensen en ideeën met betrekking tot het nieuw te ontwikkelen onderwijs. Wat zien we uit de huidige situatie graag terug in ons nieuw te ontwikkelen onderwijs en wat zien we graag anders? Na ongeveer een uur komt iedereen weer bij elkaar en informeren de groepen elkaar over de resultaten. De resultaten worden wederom door de spelleider genoteerd. Nadat de verschillende leerplanaspecten zijn in- en aangevuld met de resultaten van elke groep, zijn de volgende vragen relevant:

* Zijn we het eens met de geformuleerde uitgangspunten?
* Missen we nog uitgangspunten en/of laten we bepaalde uitgangspunten toch weg?
* Vormen alle geformuleerde uitgangspunten een logisch en samenhangend leerplan?
* Zijn we zo tevreden?

Het resultaat is uiteindelijk twee ingevulde spinnenwebben; één van de huidige situatie en één van de gewenste situatie.

Vervolgens kan het leerplanaspect dat voor een belangrijke verandering zorgt, of misschien zelfs wel de aanleiding van de onderwijsontwikkeling vormt, expliciet worden ingebracht door de spelleider. Als voorbeeld nemen we de invoering van de iPad op een school. Met de komst van de iPad ontstaat een duidelijke verandering binnen het leerplanaspect bronnen en materialen. De vraag is ten aanzien van welke andere leerplanaspecten deze iPad relevante ondersteuning kan bieden en hoe? Spelers pakken het ingevulde, gewenste spinnenweb er weer bij en bedenken hoe de overige leerplanaspecten op een zinvolle manier kunnen profiteren van de invoering van de iPad. Kan het spinnenweb zoals dat er nu ligt onaangepast blijven of zijn aanpassingen noodzakelijk/wenselijk? Zo ja, welke? Wederom gaan de groepen uiteen om hier over na te denken en na ongeveer een half uur komt iedereen bij elkaar en informeren de groepen elkaar over de resultaten. De resultaten worden door de spelleider genoteerd. Nadat de verschillende leerplanaspecten zijn in- en aangevuld met de resultaten van elke groep, zijn de volgende vragen relevant:

* Zijn we het eens met de geformuleerde uitgangspunten?
* Missen we nog uitgangspunten en/of laten we bepaalde uitgangspunten toch weg?
* Vormen alle geformuleerde uitgangspunten een logisch en samenhangend leerplan?
* Zijn we zo tevreden?

Het uiteindelijke resultaat is een ingevuld curriculair spinnenweb, waarin de gewenste situatie van de onderwijsontwikkeling beschreven wordt en die door de aanwezige betrokkenen gedeeld wordt.

*Speelwijze 2: Gewenste situatie (+/- 2 tot 3 uur)*

Waar speelwijze 1 allereerst de huidige situatie in beeld brengt, kan ook worden besloten om dit niet te doen en meteen de gewenste situatie in beeld te brengen. Met uiteraard de huidige schoolsituatie in het achterhoofd (al dan niet bewust) formuleren spelers hun wensen en ideeën ten aanzien van nieuw te ontwikkelen onderwijs.

Indien er meerdere groepjes of tweetallen zijn, komt men na ongeveer een uur bij elkaar en informeren de groepen elkaar over de resultaten. De resultaten worden door de spelleider genoteerd. Nadat de verschillende leerplanaspecten zijn in- en aangevuld met de resultaten van elke groep, zijn de volgende vragen relevant:

* Zijn we het eens met de geformuleerde uitgangspunten?
* Missen we nog uitgangspunten en/of laten we bepaalde uitgangspunten toch weg?
* Vormen alle geformuleerde uitgangspunten een logisch en samenhangend leerplan?
* Zijn we zo tevreden?

Nadat alle leerplanaspecten zijn ingevuld kan de spelleider het leerplanaspect dat voor een belangrijke verandering zorgt, of misschien zelfs wel de aanleiding van de onderwijsontwikkeling vormt, expliciet inbrengen. Als voorbeeld nemen we de invoering van de iPad op een school. Met de komst van de iPad ontstaat een duidelijke verandering binnen het leerplanaspect bronnen en materialen. De vraag is ten aanzien van welke andere leerplanaspecten deze iPad relevante ondersteuning kan bieden en hoe? Spelers pakken het curriculaire spinnenweb van de gewenste situatie er weer bij en bedenken hoe de overige leerplanaspecten op een zinvolle manier kunnen profiteren van de invoering van de iPad. Kan het spinnenweb zoals dat er nu ligt onaangepast blijven of zijn aanpassingen noodzakelijk/wenselijk? Zo ja, welke? Wederom gaan de groepen uiteen om hier over na te denken en na ongeveer een half uur komt men bij elkaar en informeren de groepen elkaar over de resultaten. De resultaten worden door de spelleider genoteerd. Nadat de verschillende leerplanaspecten zijn in- en aangevuld met de resultaten van elke groep, zijn de volgende vragen relevant:

* Zijn we het eens met de geformuleerde uitgangspunten?
* Missen we nog uitgangspunten en/of laten we bepaalde uitgangspunten toch weg?
* Vormen alle geformuleerde uitgangspunten een logisch en samenhangend leerplan?
* Zijn we zo tevreden?

Het uiteindelijke resultaat is een ingevuld curriculair spinnenweb, waarin de gewenste situatie van de onderwijsontwikkeling beschreven wordt en die door de aanwezige betrokkenen gedeeld wordt.

*Speelwijze 3: variant op speelwijze 1 en 2*

Ongeacht of spelers wel of niet de huidige schoolsituatie in beeld brengen, kan worden besloten om bij het formuleren van de gewenste schoolsituatie, meteen dat leerplanaspect dat de aanleiding vormt voor de onderwijsontwikkeling, of in ieder geval voor een belangrijke verandering zorgt, vast te leggen in het spinnenweb. Bij het voorbeeld van de iPad betekent dit dat het leerplanaspect bronnen en materialen in ieder geval wordt ingevuld met de iPad. Vervolgens formuleren de spelers hun wensen en ideeën ten aanzien van nieuw te ontwikkelen onderwijs, ervan uitgaande dat de iPad sowieso een rol gaat spelen. De wijze van spelen verloopt vervolgens zoals beschreven in de speelwijzen hierboven.

**Het hele spinnenweb of enkele draden**

Indien spelers in groepjes of tweetallen uiteen gaan om het spel te spelen, kan elke groep of elk tweetal het gehele web invullen, of slechts één of enkele leerplanaspect(en). Door een groepje slechts één of enkele leerplanaspecten te laten invullen, kan het spel sneller verlopen en kan een groep dieper ingaan op één of enkele draden. Bij het delen van de resultaten is het vervolgens interessant om te zien in hoeverre de door verschillende groepen ingevulde draden, logisch met elkaar samenhangen.

**Gedeeld resultaat van schoolleiders, teamleiders en (aankomende) leraren**

Zoals beschreven onder het kopje doelgroep, wordt aanbevolen om elke doelgroep (schoolleiders, teamleiders, leraren) het spel afzonderlijk te laten spelen. Nadat elke doelgroep het spinnenweb voor de gewenste situatie heeft ingevuld, is het belangrijk dat er overeenstemming ontstaat tussen de drie doelgroepen en dus tussen de drie webben.

Dit kan op twee manieren:

1. De drie ingevulde webben van schoolleiders, teamleiders en (aankomende) leraren worden naast elkaar gelegd. Waar zitten overeenkomsten en waar zitten verschillen? Kunnen we tot overeenstemming komen ten aanzien van deze verschillen? Hoe gaat ons gedeelde resultaat er nu uitzien? Deze oefening kan het beste samen worden uitgevoerd door één of twee personen uit elke doelgroep.
2. De schoolleiding vult het spinnenweb in met de gewenste uitspraken (al dan niet gebruikmakend van bestaande kaartjes). Op de achterkant van de kaartjes wordt telkens 'schoolleiding' geschreven om duidelijk te maken dat deze uitspraak gedeeld wordt door de schoolleiding. Teamleiders nemen vervolgens het resultaat van de schoolleiding als uitgangspunt en vullen dit spinnenweb aan waar nodig. Op de achterkant van de kaartjes die de schoolleiding al heeft neergelegd en waar de teamleiders het mee eens zijn, wordt ook 'teamleiders' geschreven, om aan te geven dat ook deze doelgroep dit uitgangspunt deelt. Op de achterkant van de aangevulde kaartjes wordt eveneens 'teamleiders' geschreven. Tot slot gaat dit resultaat naar de (aankomende) leraren. Ook zij vullen aan waar gewenst en schrijven vervolgens hun naam: 'leraren' op de achterkant van de door hen gedeelde kaartjes. Het resultaat zoals dat er vervolgens ligt moet uiteraard door de drie verschillende doelgroepen gedeeld worden. Is iedereen het eens met het ingevulde web zoals dat er nu ligt? Zo nee, waar zitten nog verschillen en kunnen we ten aanzien van deze verschillen tot overeenstemming komen? Hoe gaat ons gedeelde resultaat er nu uitzien? Deze oefening kan het beste samen worden uitgevoerd door één of twee personen uit elke doelgroep.

# **Bijlage 1: Toelichting op het curriculaire spinnenweb**

|  |
| --- |
| De kern van een leerplan betreft doorgaans de doelen en inhouden van het leren. Veranderingen  in die kern veronderstellen meestal ook wijzigingen in andere leerplanonderdelen. Een verhelderende manier om een en ander in samenhang te visualiseren is het zogenaamde curriculaire spinnenweb (Van den Akker, 2003).  Beschrijving: Leerplan-spinnenweb2  *Figuur 1: Het curriculaire spinnenweb*  De kern en de negen draden van het spinnenweb verwijzen naar tien onderdelen van het curriculum die elk een vraag over het (plannen van) leren door leerlingen betreffen. In het spinnenweb fungeert het onderdeel ‘visie’ als centrale, verbindende schakel; de overige onderdelen (leerplanaspecten) zijn verbonden met die visie. Idealiter zijn ze ook met elkaar verbonden, zodat er sprake is van consistentie en samenhang. De metafoor van het spinnenweb onderstreept het kwetsbare karakter van een curriculum. Spinnenwebben zijn weliswaar enigszins flexibel maar dreigen toch te scheuren als er te hard en eenzijdig aan bepaalde draden getrokken wordt zonder dat de andere draden meebewegen. Een bekende zegswijze is ook treffend van toepassing op curricula: elke keten is zo sterk als de zwakste schakel. Daarom hoeft het geen verbazing te wekken dat het zo moeilijk blijkt (duurzaam) succesvolle curriculumvernieuwing te realiseren. |

**Bijlage 2: Speelbord Curriculaire spinnenweb**

Toetsing

Groeperingsvormen

Bronnen en materialen

Docentrollen

Leeractiviteiten

Leerinhoud

Leerdoelen

Tijd

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Visie

Leeromgeving

**Bijlage 3: Kaartjes behorende bij de leerplanaspecten**

|  |  |
| --- | --- |
| **Leerdoelen** | |
| Leerlingen leren beter de samenhang tussen vakken zien. | Leerlingen leren over onderwerpen waarin zij echt geïnteresseerd zijn, zodat zij leren omdat ze daarover ook echt meer willen weten. |
| Leerlingen worden op interactieve wijze betrokken bij het leerproces. | Leerlingen ict-vaardiger maken. |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Leerinhoud** | |
| Waar mogelijk verbinding leggen met (actuele) maatschappelijke ontwikkelingen. | We maken gebruik van opdrachtgevers buiten de school om zo 'levensechte' opdrachten te krijgen. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Leeractiviteiten** | |
| Leerlingen moeten vooral algemene vaardigheden leren en toepassen, zoals samenwerken en presenteren. | Er moet ruimte zijn voor leerlingen om eigen keuzes te maken. Bijvoorbeeld in activiteiten, tempo, aanpak, eindproduct (actief leren). |
| Zoveel mogelijk differentiëren naar leercapaciteiten en interesses. |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Docentrollen** | |
| De leraar wordt steeds nadrukkelijker coach. | Leraren hebben behoefte aan ondersteuning. |
| Alleen leraren die daar belangstelling voor hebben, geven deze lessen. |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Bronnen en materialen** | |
| Leerlingen maken gebruik van interactief bronmateriaal. | Leerlingen mogen (ook) gebruik maken van bestaande methoden en leermiddelen. |
| Leerlingen kunnen (ook) gebruik maken van leermiddelen afkomstig van bedrijven/instanties/ ouders. |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Groeperingsvormen** | |
| Nadruk op samenwerkend leren. | Leerlingen stellen zelf hun groepjes samen. |
| Als leerlingen samenwerkend leren, moeten leerlingen van **verschillende** niveaus bij elkaar worden geplaatst. |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Leeromgeving** | |
| Er moet een speciale (multifunctionele) ruimte komen waar deze lessen worden gegeven. | Leerlingen mogen zowel binnen- als buiten de school met de opdracht bezig zijn. |
| ELO of portal gebruiken om opdrachten uit te voeren. |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Tijd** | |
| Ik vind het belangrijk dat de leerling aan lange opdrachten werkt (6 - 8 weken). | Deze lessen moeten plaatsvinden in de middaguren. |
| Deze lessen moeten elke week voor een vast aantal uren in het lesrooster worden ingepland. |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Toetsing** | |
| Leerlingprestaties inleveren via de ELO. | Belangrijk dat leerlingen elkaar beoordelen (of product en/of proces). |
| Ik vind het belangrijk dat leerlingen leren reflecteren op hun eigen handelen. | Meer flexibele toets momenten, niet elke leerling hoeft op hetzelfde moment getoetst te worden. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |