

FEEDBACKFORMULIER VOOR: ANNE-MINKE, GEMAAKT DOOR: HENK MASSINK

	EXCELLENT (8-10)	GOED (7-8)	VOLDOENDE (5-6)	ONVOLDOENDE(4-0)	GEMIDDELD
KWALITEIT					
Hoe waardeer je de kwaliteit van dit product?					
BETROUWBAARHEID					
In hoeverre vind je de informatie uit dit product betrouwbaar?		Definitie ouderbetrokkenheid is de 4 verschillende vormen is duidelijk			
INNOVATIVITEIT					
In hoeverre vind je dit product innovatief?	Als het lukt een spel voor beleid te maken, dan is dit behoorlijk innovatief				

CORRECT TAALGEBRUIK					
In hoeverre is er sprake van correct taalgebruik?					
PROCES + TOELICHTING					
<p>Welke feedback heb je voor het proces?</p> <p>Beste Anne-Minke,</p> <p>Dit is mijn tweede versie, omdat ik eerst feedback gegeven heb op een eerdere versie van je stuk. Daarna ontdekte ik dat er al een volgende versie is. Onder de lijn is dus de eerdere feedback, wellicht kan je deze beter eerst lezen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ik begrijp nu uit de tekst dat het niet de bedoeling is om ouders bij het spel te betrekken. Nu herinner ik me ook dat je dat gezegd hebt? Nu kan ik dit aan één kant om praktische redenen wel begrijpen, maar anderzijds is er volgens mij maar één methode die echt kan werken en dat is educatief partnerschap. • Biesta schrijft ook eea over de huidige relatie tussen onderwijsinstellingen en de leerlingen / ouders. Volgens mij zou je dit kunnen beschrijven. Als ouders school als een individueel product zien (moet het beste zijn voor hun kind) dan wordt ouderbetrokkenheid moeizaam. Het gaat dan om de kwaliteit van een product, terwijl het bij onderwijs toch ook om maatschappelijke betrokkenheid zou moeten gaan. • Wat hou je aan als definitie van een spel. Bij een game zijn er ook winnaars en verliezers, is er een soort competitie. Speelt ook kans mee. Kortom gamification. Ik kan mij dus voorstellen dat je een kort onderzoekje dat naar mogelijke spelelementen die je kan gebruiken in het spel. Ik zou zeggen, er moet minstens iets in met een dobbelsteen, of tijdlimiet. Zijn er mogelijkheden om het spel echt leuk te maken. <hr/> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Je stuk is nog echt in de beginfase • Een spel voor het maken van beleid. Ik vind het een leuk en uitdagend idee. Gevaar is wellicht dat het snel meer een LA3 					

opdracht wordt in plaats van LA4. Wellicht kan je daarom omschrijven waarom het volgens jou om beleid gaat, hoe je toch dat abstractie niveau, wat volgens mij bij beleid hoort, kan bewerkstelligen.

- Ik probeer het even snel zelf te beredeneren.

Volgens wikipedia : *Beleid is het stellen van doelen, middelen en een tijdpad in onderlinge samenhang. Liefst zijn plaats en tijd omschreven. Onder beleid wordt dus verstaan het aangeven van de richting en de middelen waarmee men gestelde organisatiedoelen wil gaan realiseren.*

Voordat mensen gaan steigeren? ☺ Een recent boekje van Baarda over onderzoek staat vol met verwijzingen naar wikipedia. Wat mij betreft is de tijd voorbij dat wikipedia als onbetrouwbaar wordt gezien?

Kortom het doel van het spel moet zijn om doelen en middelen te creëren die tot een grotere ouderbetrokkenheid leiden. Ik stel me zo voor dat je met het spel vooral wilt bereiken dat ouders en school gezamenlijk doelen opstellen voor ouderbetrokkenheid. Dit heeft dus direct tot gevolg dat een school bereid moet zijn , om ook de eigen doelen aan te passen. Het kan niet zo zijn dat de school doelen oplegt aan de ouders. Om ouderbetrokkenheid ter creëren, moet je samen een weg vinden. Dit past dan weer bij de definitie van Biesta die stelt dat je bij goed onderwijs, eigenlijk altijd over de doelen moet nadenken en zelfs bereid moet zijn om de doelen gedurende het proces bij te stellen.

- In beginsel vroeg ik mij echt wel af of het mogelijk is beleid te maken met een spel, naar aanleiding van bovenstaande heb ik nu toch wel echt het idee dat dit ook mogelijk is.

Succes, henk