

Playing Perspectives

A game design toolkit

Docentenhandleiding



Introduction

Welkom bij **Playing Perspectives** – een toolkit voor spelontwerp! Met Playing Perspectives gaan je studenten aan de slag met het ontwerpen van een spel om vaardigheden en attitudes te ontwikkelen voor en zich bezig te houden met het innemen van perspectieven en het voeren van een open dialoog. Verschillende vooroordelen kunnen onenigheid en misverstanden veroorzaken, wat weer leidt tot meer polarisatie (Pronin, Puccio & Ross, 2002). Door gezamenlijk een spel te ontwerpen over een polariserend onderwerp, worden je studenten gestimuleerd om verschillende perspectieven te verkennen en beter te begrijpen en om hun onderlinge relaties weer te geven in een spel.

Playing Perspectives bestaat uit drie fasen die achter elkaar of los van elkaar kunnen worden uitgevoerd (zie hieronder). De drie fasen zien er als volgt uit:

In fase 1 - Setting the Stage – ontwikkelen je studenten de setting van hun spel. Dit betekent dat ze een ingezoomde (en uiteindelijk ook uitgezoomde) foto te zien krijgen om te onderzoeken wat er mogelijk is gebeurd in de afgebeelde gebeurtenis en om een aantal belanghebbenden te identificeren. Door dit individueel en vervolgens gezamenlijk te doen, worden studenten geconfronteerd met hun eigen vooroordelen over de afgebeelde gebeurtenis, de betrokken belanghebbenden en de perspectieven van anderen. Na deze oefening hebben je studenten een dilemma geformuleerd en een lijst met mogelijke personages voor het spel opgesteld. Duur: 60 minuten.

In fase 2 – Character Creation – werken je studenten een reeks personages uit voor hun spel. De studenten krijgen de opdracht om na te denken over het achtergrondverhaal en diverse eigenschappen van de personages.

Door dit in tweetallen te doen, kunnen ze hun mogelijke vooroordelen over personages delen en stereotypering voorbijgaan. Na deze oefening hebben je studenten een set van vier kernpersonages voor hun spel ontworpen. Duur: 60 minuten

In fase 3 – Interactive Inquiry – maken de studenten het spel door verschillende kaarten in te vullen. Nadat de ontwikkelde personages onder de studenten zijn verdeeld, bedenken ze in tweetallen scenario's die op verschillende manieren invloed hebben op twee personages. Omdat de studenten scenario's moeten ontwikkelen die wederzijds voordelig of schadelijk zijn, of die het ene personage helpen ten koste van het andere, verkennen ze de complexe onderlinge relaties van verschillende belanghebbenden in het spel. Na deze oefening hebben je studenten kaarten ontwikkeld om een spel te kunnen spelen. Duur: 90 minuten.

Inhoud

Overview of Playing Perspectives.....	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.
Choosing phase(s)	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.
Preparation for teachers.....	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.
<i>Phase 1</i>	8
<i>Phase 2</i>	9
<i>Phase 3</i>	10
Preparation for players.....	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.
Teacher role during the exercise	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.
Reflection after the exercise.....	13

Overzicht van Playing Perspectives

Korte beschrijving	Een toolkit voor spelontwerp om deelnemers te ondersteunen bij het ontwikkelen van vaardigheden voor het verdiepen in perspectieven en open dialoog door gezamenlijk een spel te ontwerpen.
Duur	Fase 1 – 60 min; Fase 2 – 60 min; Fase 3 – 90 min (incl. spel spelen)
# deelnemers	x*4
Gerelateerde thema's	Perspectiefnemen, game-based learning, (bio)ethiek, wetenschap en maatschappij, wetenschapscommunicatie
Vaardigheden	Eigen perspectief en dat van anderen herkennen en onderzoeken, vooroordelen en vooronderstellingen herkennen, relaties tussen belanghebbenden onderzoeken
Leerdoelen	1. Studenten kunnen hun eigen standpunt identificeren en herkennen hoe hun standpunt wordt beïnvloed door persoonlijke ervaringen, kennis en vaardigheden; 2. Studenten kunnen hun eigen vooronderstellingen begrijpen over andere standpunten dan hun eigen standpunt over een polariserend onderwerp; 3. Studenten kunnen zich verplaatsen in het perspectief van betrokken belanghebbenden ondanks verschillen in perspectieven, en begrijpen hoe de perspectieven van belanghebbenden worden beïnvloed door persoonlijke ervaringen, kennis en vaardigheden; 4. Studenten kunnen retorische strategieën/frames/narratieven die gebruikt worden in polariserende dialogen herkennen en evalueren; 5. Studenten kunnen strategieën bedenken om deze concurrerende frames/narratieven te overwinnen (een meta-narratief creëren). Extra doelen 1. Studenten kunnen actieve luistervaardigheden toepassen in gesprekken met elkaar; 2. Studenten kunnen organisatorische vaardigheden toepassen door taken toe te wijzen en de werklast als groep te beheren.
Vorbereiding	See Preparation for teachers and Preparation for players
Benodigd materiaal	1 studentenhandleiding per student (per fase) Photograph (Appendix NR. 1 – Photographs) 1 wit vel A3-papier 6 rode kaarten 6 groene kaarten 6 gele kaarten 6 pijlkaarten (Appendix NR. 2 – Cards) 2 markers Dobbelstenen en pionnen Pen/potlood

Advies m.b.t. implementatie in cursus/curriculum	Geschikt voor: - Docent/mentorbijeenkomsten en inleidende activiteiten gericht op perspectieven, vooroordelen, samenwerking, integriteit, diversiteit en inclusie; - Werkcollege/groepen over (bio)ethiek, wetenschap en maatschappij, en filosofie; - Als inleiding voorafgaand aan een dialoog met de focus op perspectieven, vooroordelen, (bio)ethiek, wetenschap & maatschappij.
Vragen?	Bezoek onze website of neem contact op met Robin Bos r.c.bos-8@umcutrecht.nl

Fase(n) kiezen

Of je ervoor kiest om alle fasen met je studenten te doorlopen of er één of twee uitkiest, hangt af van drie dingen:

1. je beschikbare tijd: fase 1 en 2 duren allebei ongeveer 60 tot 90 minuten met ruimte voor een introductie en een plenaire reflectie, en fase 3 duurt ongeveer 90 minuten inclusief tijd om het spel te spelen. Studenten kunnen fase 2 thuis uitvoeren, waardoor alle fasen in twee sessies van 90 minuten op locatie kunnen worden uitgevoerd
2. je belangrijkste leerdoelen: fase 1 is vooral bedoeld om de eigen vooringenomen perspectieven van de studenten bloot te leggen en te bevragen in relatie tot die van medestudenten rond een specifiek dilemma; fase 2 is vooral bedoeld om de (perspectieven van de) belanghebbenden bij een bepaald dilemma te verduidelijken; en fase 3 is vooral bedoeld om de onderlinge relaties tussen de verschillende belanghebbenden te verkennen, en
3. je wens om aan het eind een speelbaar spel te hebben: in dat geval moet je fase 3 uitvoeren.

Je kunt besluiten om alle fasen achtereenvolgens te doorlopen of los van elkaar uit te voeren. Het is een optie om slechts één van de drie fasen uit te voeren. Bij twijfel kun je contact opnemen met het Open Mind team.

Voorbereiding voor docenten

Studentaantallen en lokaalopstelling

De oefeningen in deze toolkit kunnen worden uitgevoerd tijdens verschillende vormen van kleinschalig onderwijs, zoals werkgroepen of tutorbijeenkomsten. Voor Playing Perspectives heb je minimaal vier studenten nodig. Omdat fase twee en drie het beste werken met groepen van vier studenten, kun je grotere groepen het beste opdelen in kleinere groepen van vier (als het totale aantal studenten niet door vier gedeeld kan worden, streef dan naar groepen van vier en vijf studenten). Voor de opstelling van de ruimte betekent dit dat je "pods" van gecombineerde tafels wilt maken om het samenwerken in kleinere groepen te vergemakkelijken. Als je groepen van vier maakt, probeer dan rekening te houden met een diversiteit aan achtergronden en disciplines.

Diversiteit in groepen

Onderzoek toont aan dat diversiteit in teams de prestaties, creativiteit en informatie-uitwisseling kan verbeteren, mits correct gestructureerd. De onderliggende gedachte is dat diverse groepen een breder scala aan kennis en perspectieven bieden. Diversiteit kan op oppervlakteniveau duidelijk zijn (bijv. gender, etniciteit) of diepgaand zijn (bijv. waarden, opleiding, achtergrond), en beide bieden voordelen, afhankelijk van de context van je onderwijs.

Om de voordelen te maximaliseren, moeten groepen een onevenwichtige diversiteit hebben – vermijd bijvoorbeeld gelijkmatig verdeelde groepen, zoals twee mannen en twee vrouwen – om subgroepvorming te verminderen, wat de samenwerking kan schaden. Daarnaast moeten studenten zich bewust zijn van de diversiteit in de groep. Het is ook cruciaal om te benadrukken dat diversiteit de groepsresultaten verbetert door inzichten te delen, zoals: "Onderzoek toont aan dat diverse groepen creatiever en effectiever zijn dan homogene groepen."

Groeperingsmethoden

1. Op basis van geslacht of etniciteit. Deze verschillen zijn direct zichtbaar en kunnen aanleiding geven tot verdere informatieverwerking.
2. Op basis van universitaire studierichting. Dit benadrukt de variatie in kennis.
3. Op basis van andere factoren zoals stedelijke/plattelandsachtergrond, politieke opvattingen, hobby's.

Materialen

Als je de online toolkit gebruikt (in plaats van de fysieke doos), zorg er dan voor dat je de benodigde onderdelen (foto's, kaarten etc.) uitprint en uitknipt voor de fase(n) die je wilt uitvoeren. Neem in dat geval ook andere materialen mee die nodig zijn voor de gewenste fase(n), zoals schrijfmateriaal (pennen & markers), dobbelstenen en pionnen (of iets dat pionnen vervangt, zoals verschillende munten of snoepjes). Neem ook iets mee waarmee je de

tijd kunt bijhouden. Je kunt er ook voor kiezen om volledig online te werken door studenten in een gedeeld document online te laten werken.

We raden aan om de instructievideo op onze [website](#) te bekijken. Deze video geeft een duidelijk overzicht van de toolkit, als aanvulling op de docenten- en studentenhandleidingen.

Communicatie

Informeer je studenten over de opdracht voordat zij hiermee aan de slag gaan. Leg uit hoe de opdracht aansluit bij en/of voortbordurt op de leerdoelen van je cursus/het tutoraatprogramma. Informeer ze ook over het feit dat ze verschillende perspectieven op polariserende sociaal-wetenschappelijke onderwerpen zullen onderzoeken en bespreken, inclusief die van henzelf, en dat je je realiseert dat dit spannend kan klinken. Leg uit dat ze er samen voor zullen zorgen dat iedereen zich gerespecteerd en veilig voelt, door een paar richtlijnen voor een open dialoog te geven:

- Leer door te vragen naar een verklaring, redenering, gevoelens en/of voorbeelden.
- Elimineer polariserend taalgebruik door neutrale termen te gebruiken en persoonlijke aanvallen of scheldwoorden niet toe te staan.
- Focus op gedeelde doelen en waarden (bijv. 'Hoe kunnen we...?').
- Probeer verder te kijken dan stereotypen en labels.
- Implementeer duidelijke gespreksrichtlijnen (zie Studentenhandleiding).

Adapted from: Nowak, A., Napiórkowski, M., & van Holstein, E.S. (2023). *Depolarisation Manual: Navigating the Debate on New Genomic Techniques*. RE-IMAGINE EUROPA.

Fase 1

Duur: 60 minuten (90 minuten, inclusief een introductie en extra tijd)

In fase 1 bespreken de studenten een foto om 1) de setting van het spel te bepalen, 2) te brainstormen over de betrokken belanghebbenden, 3) het belangrijkste dilemma van hun spel te bepalen en 4) de locatie en tijdsperiode van de gebeurtenissen te specificeren.

Volg deze instructies ter voorbereiding:

1. Print per student een Fase 1 studentenhandleiding.
2. Kies een foto voor stap 1.
 - a. Optie 1: selecteer een foto (Appendix NR. 1 – Photographs), [download](#) en print de foto.
 - b. Optie 2: kies zelf een geschikte foto door gebruik te maken van onderstaande richtlijnen.

Richtlijnen Fotoselectie

- Kies een foto die meerdere interpretaties toelaat. Streef naar een beeld waaruit studenten verschillende perspectieven of verhalen kunnen afleiden over wat er gebeurt.
- Kies een foto waar meerdere actoren actief of passief betrokken zijn bij (de aanloop naar/nawerking van) de afgebeelde situatie. Wanneer meerder belanghebbenden betrokken zijn bij de situatie, kan dit studenten inspireren om na te denken over verschillende rollen, perspectieven en mogelijke interacties.
- Foto's met zichtbare emoties of uitdrukkingen stellen studenten in staat om zich te verdiepen in de mogelijke gedachten en beweegredenen van de betrokkenen.
- Zorg ervoor dat de foto boeiend (*engaging*) is en uitnodigt tot discussie en bepaalde nieuwsgierigheid.
- Als er mensen op staan afgebeeld, overweeg dan om een foto te kiezen die een divers scala aan personen laat zien. Dit kan leiden tot gevarieerde interpretaties onder de studenten.

Fase 2

Duur: 60 minuten (90 minuten, inclusief een introductie en extra tijd)

Als de studenten verder gaan na fase 1, gebruiken zij hun geformuleerde dilemma. In fase 2 kiezen de studenten de vier personages voor het spel. Ze kiezen personages die veel invloed hebben op en/of betrokken zijn bij het dilemma. Ze maken een uitgebreide beschrijving van deze personages met behulp van de ontwerpbladen.

Volg deze instructies ter voorbereiding:

1. Print per student een Fase 2 studentenhandleiding.
2. Kies een dilemma voor wanneer fase 2 een op zichzelf staande oefening is.
 - a. Optie 1: kies een kant-en-klaar dilemma (Appendix NR. 3 – Dilemmas).
 - b. Optie 2: kies een geschikt dilemma aan de hand van onderstaande richtlijnen.

Richtlijnen Dilemma-selectie

- Kies een dilemma in je vakgebied waarbij je studenten het perspectief van de betrokken belanghebbenden moeten leren innemen. Bij het dilemma moeten meerdere personages betrokken zijn met verschillende standpunten en doelen. Het dilemma vormt de basis voor de verhaallijn van het spel.
- Kies een dilemma waarin de meningen van de personages het meest van elkaar verschillen. Met verschillende meningen en perspectieven krijgen studenten meer mogelijkheden om complexe motivaties, samenwerkingsverbanden en conflicten te verkennen.
- Vraagstukken zonder "goede" of "foute" antwoorden kunnen studenten stimuleren om meerdere standpunten te overwegen en genuanceerde beslissingen te nemen.
- Het dilemma moet voor de studenten duidelijk en herkenbaar genoeg zijn om de beweegredenen van elk personage te kunnen begrijpen, zelfs als ze het niet eens zijn met hun standpunten.

Deel zowel de beschrijving van het dilemma als de lijst met bijbehorende personages met je studenten voorafgaand aan de sessie waarin je fase 2 wilt uitvoeren. Leg het uitgangspunt van de oefening uit en vraag hen om in te lezen in het dilemma.

Optioneel: Fase 2 kan thuis worden uitgevoerd. Studenten doorlopen dan stap 1, 2 en 3 van fase 2 thuis en werken tijdens het volgende werkcollege aan stap 4 (postercreatie en presentatie). Houd er bij deze structuur rekening mee dat stap 4 van fase 2 ongeveer 15 minuten van de tijd die ze voor fase 3 hebben, afneemt.

Fase 3

Duur: 90 minuten (45 minuten voor spelontwikkeling en 45 minuten voor het spelen van het spel)

Tijdens fase 3 ontwikkelen studenten meerdere scenario's gebaseerd op een vooraf bedacht of gekozen dilemma en personages die betrokken zijn bij of beïnvloed worden door dit dilemma. Door samen te werken en te proberen de wereld vanuit het perspectief van een ander te zien, gebruiken ze deze scenario's om een speelbaar spel te maken.

Volg deze instructies ter voorbereiding:

1. Print per student een Fase 3 studentenhandleiding.
2. Print 1 set kaarten per team (Appendix NR. 2 – Cards).
3. Kies een dilemma voor wanneer fase 3 een op zichzelf staande oefening is.
 - a. Optie 1: gebruik een al uitgewerkt dilemma (Appendix NR. 3 – Dilemmas).
 - b. Optie 2: kies een geschikt dilemma door de richtlijnen voor dilemmakeuze te volgen (zie voorbereiding Fase 2 op de vorige pagina).

Deel het dilemma en de bijbehorende personagebeschrijvingen (Appendix NR. 3 – Dilemmas) met je studenten voorafgaand aan de sessie waarin je fase 3 wilt uitvoeren. Leg het uitgangspunt van de oefening uit. Geef de studenten de opdracht om zich te verdiepen in het dilemma en laat hen twee personagesbeschrijvingen uitwerken (vragen beantwoorden en keuzes maken m.b.t. de aard (nature) en beweegredenen (drives) van de personages). Zorg ervoor dat ze deze beschrijvingen meenemen.

Vorbereiding voor spelers

Fase 1

Geen voorbereiding

Fase 2

Wanneer je verder gaat na fase 1, dienen de studenten het dilemma, waar ze het in de vorige sessie over hebben gehad, opnieuw door te lezen. Ze nemen hun aantekeningen en de lijst met belanghebbenden mee als uitgangspunt voor fase 2.

Als fase 2 een op zichzelf staande oefening is, krijgen de studenten van tevoren een dilemma aangeboden door de docent. Ze dienen zich in te lezen in het dilemma en de lijst met mogelijke personages.

Optioneel: wissel van rol (moderator/schrijver/tijdwaarnemer).

Fase 3

Studenten moeten de ontwerpbladen meenemen die ze in fase 2 hebben ingevuld. Daarnaast dienen zij te zijn geïnformeerd over het doel van de oefening en dienen zij zich te hebben ingelezen in het dilemma dat ze gaan bespreken.

Als fase 3 als een op zichzelf staande oefening wordt uitgevoerd, dienen de studenten zich in te lezen in het dilemma dat door de docent is gekozen. Ze moeten individueel twee personagebeschrijvingen uitwerken voorafgaand aan de sessie.

Optioneel: wissel van rol (moderator/schrijver/tijdbewaker).

Rol van de docent tijdens de opdracht

Tijdens de oefening kun je door de ruimte lopen en verschillende groepen observeren en/of luisteren naar wat zij bespreken. Als begeleider wil je ervoor zorgen dat je een veilige omgeving creëert waarin iedereen zich op zijn gemak voelt om diens perspectieven te delen. Daarnaast kun je je rol aanpassen tijdens de sessie (meer actief of meer passief), afhankelijk van wat je bij de groepen ziet gebeuren. Enkele rollen waar je tussen kunt wisselen zijn:

Rol van de communicatieprofessional	Beschrijving
Neutrale begeleider/ passieve voorzitter	Begeleidt de inbreng van de deelnemers en monitort de voorwaarden voor de dialoog (bijv. elkaar laten uitpraten); geeft geen inbreng in de discussie en geeft geen feedback.
Docent/actieve voorzitter	Geeft procedurele uitleg en inhoudelijke informatie, vat de gesprekken samen, stelt vragen en geeft feedback.
Betrokken docent/voorzitter	Geeft diens eigen perspectief op de kwestie en verdedigt dit.
Interviewer	Stelt vragen aan de deelnemers zodat ze ideeën, ervaringen of gevoelens kunnen delen.
Advocaat van de duivel	Streeft naar meer interactie door opzettelijk tegengestelde/tegenstrijdige standpunten te presenteren en te verdedigen.
Waarnemer	Observeert de deelnemers en neemt niet deel aan discussies.

Bron: Verhoeff, R. & Kupper, F. (2020). Science in Dialogue. *Science Communication : An Introduction*, edited by van Dam, F., de Bakker, L., Dijkstra A.M., & Jensen, E.A., World Scientific Publishing, 65-89.

Reflection after the exercise

Na elke fase van het ontwerpproces raden we aan om een plenaire dialoog te starten om gezamenlijk na te denken over de ideeën en ervaringen van de studenten.

Je kunt de volgende richtlijnen en vragen gebruiken om de dialoog te begeleiden:

1. Begin met het stellen van open vragen die studenten aanzetten om na te denken over hun ervaringen, zoals: 'Welke uitdagingen kwam je tegen tijdens het selecteren van je dilemma/personages?'
2. Nodig studenten uit om hun dilemma's en de verschillende perspectieven van hun personages te delen. Bespreek waarom studenten zich wel of niet konden identificeren met bepaalde personages en of hun vermogen om dat te doen werd beïnvloed door hun eigen ervaringen, opvoeding en waarden.
3. Moedig studenten aan om te luisteren naar de ideeën, meningen en redeneringen van anderen.
4. Laat de studenten delen hoe ze hebben samengewerkt en elkaars ideeën hebben verwerkt. Bespreek eventuele uitdagingen die zij hebben ervaren tijdens het bespreken en verwerken van verschillende ideeën, perspectieven en strategieën.
5. Vraag de studenten na te denken over hoe bepaalde ethische overwegingen hun ontwerpproces hebben beïnvloed door te vragen of een van de personages ervoor heeft gezorgd dat zij het dilemma vanuit een nieuw perspectief hebben bekijken.
6. Vraag studenten hoe hun dilemma's, personages en spelresultaten zich zouden kunnen verhouden tot conflicten, besluitvormingsprocessen of samenwerkingen in het echte leven. Wanneer en hoe zouden ze hun ervaringen met het spelontwerp gebruiken in situaties in het echte leven? Wat hebben ze geleerd van het ontwerpproces? Moedig studenten aan om na te denken over de vaardigheden die ze hebben ontwikkeld om zich te verplaatsen in andere perspectieven.