



Het LEA Spiel

Uitreiking | Petra Moog

Idee & Ontwikkeling | Beate Weyland en Alexandra Galetti

ERASMUS+ Financieringsprogramma 2020-1-DE02-KA202-077655



Invoering

Waarom



Materialen

Wat



Spelinstructies

Hoe



INVOERING

Tijdens en na de pandemie werd een 'serious game' ontwikkeld als onderdeel van het ERASMUS+ project LEA om participatieve leerruimte-ontwikkelingsprocessen op een communicatieve, speelse en creatieve manier te ondersteunen. Het is gebaseerd op de 10 jaar onderzoekservaring van prof. Beate Weyland en Alexandra Galetti op het gebied van leren en ontwikkelen van de ruimte (Instituut voor Pedagogiek, Vrije Universiteit van Bozen-Bolzano). Aan het begin van het project nam jij de leiding over de LEA-game over. Het simulatiespel bestaat uit verschillende materialen die ook online gebruikt kunnen worden.

Tijdens de 2,5 jaar durende ontwikkelingsperiode zijn in totaal zeven verschillende versies gemaakt, die zijn getest, gereflecteerd en verder ontwikkeld in meer dan 25 fase nul-processen bij de Sophia::Akademie in Duitsland, de PH Luzern in Zwitserland en het PAD-Lab in Italië werd.

Deze instructies beschrijven de definitieve versie, die goedkoop in Fablabs of Maker Spaces kan worden geproduceerd en als open leer materiaal (OER) in vier talen gratis kan worden gedownload via de partnerwebsites en het European Project Results Platform.

We willen graag de meer dan 400 leraren, leerlingen, schoolbouwconsulenten, architecten, vertegenwoordigers van autoriteiten, barkamp- en symposiumdeelnemers uit 18 landen bedanken voor hun kritische en welwillende feedback, waardoor we het spel stap voor stap konden ontwikkelen .

Nog een kleine tip uit de participatiepraktijk: de materialen kunnen ook zeer winstgevend worden gebruikt bij andere kwesties, bijvoorbeeld bij schoolontwikkelingsprocessen voor teambuilding, missieverklaringen, etc. Het is ook de moeite waard om te combineren met andere methoden en materialen, bijvoorbeeld design thinking, LEGO, enz

Düsseldorf, 30 augustus 2023

dr. Petra Regina Moog
(Projectleiding Erasmus+ Project LEA)



SPEELINSTRUCTIES

Het LEA-spel is een bordspel waarmee teams op een speelse manier leerruimtes kunnen ontwikkelen en optimaliseren. Met behulp van verschillende materialen wordt een constructieve dialoog bevorderd tussen de leraren, leerlingen en planners die betrokken zijn bij participatieve school(re)constructieprocessen. Als simulatiespel vergemakkelijkt het de analyse van behoeften in ontwerpprocessen voor participatieve leerruimten. Het doel is om op basis van helder geformuleerde eisen, behoeften, visies, gevoelens en uw eigen persoonlijke en professionele expertise een gezamenlijke brainstormsessie op gang te brengen, die een betrouwbare basis biedt voor een fase nul-traject.

Het LEA-spel bestaat uit verschillende elementen die op verschillende manieren kunnen worden gebruikt:

- een diepgaande uitwisseling van ideeën over de toekomstige inrichting van de school aangaan, een werkgroep
- ondersteunen bij de behoefteanalyse en de specificatie van de pedagogisch-ruimtelijke vereisten, activiteiten en pedagogische vereisten
- herkennen en benoemen en multifunctionele toepassingen afleiden van hen pedagogisch betekenisvolle en alledaagse ruimtelijke
- relaties gebaseerd op de behoeften van de schoolbelanghebbenden, om in korte tijd een gemeenschappelijk beeld te ontwikkelen
- van de pedagogisch-ruimtelijke schoolontwikkeling.

Hieronder vindt u diverse geïllustreerde spelinstructies. Ze zijn het resultaat van de ruim 25 verschillende processen in Italië, Duitsland en Zwitserland waarin het spel co-creatief werd ontwikkeld met basisscholen, middelbare scholen, middelbare scholen en universiteiten. Aarzel niet om regels en materialen aan te passen en toe te voegen volgens uw behoeften, zodat u deze flexibel kunt aanpassen aan uw eigen proces en de vereisten ervan.

DOWNLOADEN (-> Impressum)

Alle bestanden voor zelfproductie van de materialen zijn gratis beschikbaar als Open Educational Resources [-> Materialen]. Ze kunnen met lasersnijders worden bedrukt in hout en op karton of papier.



HOE ITALIË TE SPELEN

door Alexandra Galetti & Beate Weyland, Vrije Universiteit van Bozen, Brixen

In Italië is het simulatiespel LEA Neverland School Kit verdeeld in drie fasen:

1. Wie ben ik en wie zijn wij: Een slogan voor onze school!

De deelnemers nemen een zeshoekige kaart en plaatsen er twee geïllustreerde kaarten op en een witte ruitvormige kaart waarop ze een wens schrijven voor de school die (nog) niet bestaat.

Na een presentatie van hun zeshoeken met de aangegeven afbeeldingen en wensen, selecteren de deelnemers de zeshoeken die de groep het meest geschikt acht om een gemeenschappelijk idee voor de school weer te geven dat (nog) niet bestaat, en plaatsen ze op het reflectieblad, dat te vinden is in de kit. De groep gebruikt de markeringen om een slogan voor hun school te identificeren.

2. Mijn plek waar ik me echt op mijn gemak voel, ons project voor de "droomschool"!

De deelnemers verdelen de zeshoekige kaarten in gelijke aantallen. De kaart "ENTRANCE" wordt in het midden van de tafel gelegd en iedereen plaatst op zijn beurt een zeshoekige kaart met een afbeelding en een gekleurde ruitvormige kaart (overeenkomend met de functies die de kamer zou moeten hebben) op de tafel, die ze markeren, kiezen degene die ze willen. Geef een locatie in de school op die (nog) niet bestaat. Het doel is om het functionele diagram van de gedroomde school te creëren. Deelnemers kunnen samen de opstelling van de kaarten bespreken. Er is nog een ruitvormige ruimte over op de zeshoekige kaarten.

3. Laten we samen de school veroveren die nu bestaat!

Deelnemers selecteren een marker en plaatsen deze op de ENTREE-kaart. Ze gooien om beurten met de dobbelstenen en verplaatsen de marker over het gecreëerde speelveld met als doel alle gecreëerde locaties te "veroveren". De verovering bestaat uit het markeren van de ruimte waar je aankomt en het schrijven van preciezere ontwerp-instructies (hoe de plek eruit moet zien, wat je daar doet, hoe je het doet) in de nog lege ruitvormige ruimte. De inzet is om samen te werken aan de beste omschrijving van de ruimte.

Het spel eindigt wanneer alle kamers door de groep zijn gemarkeerd.



HOE SPEEL JE VOOR DA-CH-NL

door Petra Regina Moog, Sophia::Akademie, Düsseldorf

Het spel is te vinden op scholen voor algemeen onderwijs in Duitsland, Oostenrijk, Nederland en Zwitserland onder de naam LEA-simulatiespel.

1. Analyse van de

behoeften De eerste stap is een visuele brainstorm: de trapeziumvormige kaarten worden uitgespreid op tafel gelegd. De deelnemers kiezen intuïtief de plaatjeskaarten die zij geschikt vinden voor de vraag en formuleren hun associatie op een post-it. In de daaropvolgende groepsfase vindt er een uitwisseling plaats tussen de deelnemers volgens de think-pair-share-methode. De behoefteanalyse resulteert in een resultatenposter die bestaat uit in totaal 9 afbeeldingen, gerangschikt als een diamant.

Het vertegenwoordigt de gemeenschappelijke ideeën van de werkgroep als resultaat van het eerdere discussieproces, gebaseerd op de Diamond Ranking Method (Wollner 2010). Belangrijke termen en centrale ideeën en kenmerken worden vastgelegd op post-its die bij de afbeeldingen horen. Deze werkwijze is zowel geschikt als kennismaking met fase nul als voor de reorganisatie van bestaande gebouwen of de herinrichting van buitenruimtes. De combinatie van de plaatjeskaarten in combinatie met een specifiek geformuleerde vraag in een participatief proces leidt tot een creatieve en levendige uitwisseling, vooral in generatieoverschrijdende of transprofessionele teams, en zorgt voor een open uitwisseling op ooghoogte.

2. Pedagogisch-ruimtelijke kenmerken

Stel je een ideale leerplek voor waar jij je helemaal op je gemak voelt: Kies een foto uit elk van de 3 verschillende ruimtelijke categorieën en plaats deze naast elkaar op de houten kaarten. Voeg de bijpassende kleur activiteitenkaart toe en combineer deze met de bijpassende behoeften- of functiekaart. Hierdoor ontstaat een betekenisvol leercentrum.

Plaats je middelpunt op de tafel en match de kleuren van de middelpunten van de andere deelnemers. Zorg ervoor dat kaarten van dezelfde kleur naast elkaar liggen. Zo krijg je uiteindelijk visueel gedefinieerde opdrachten van de leer- en activiteitscentra.

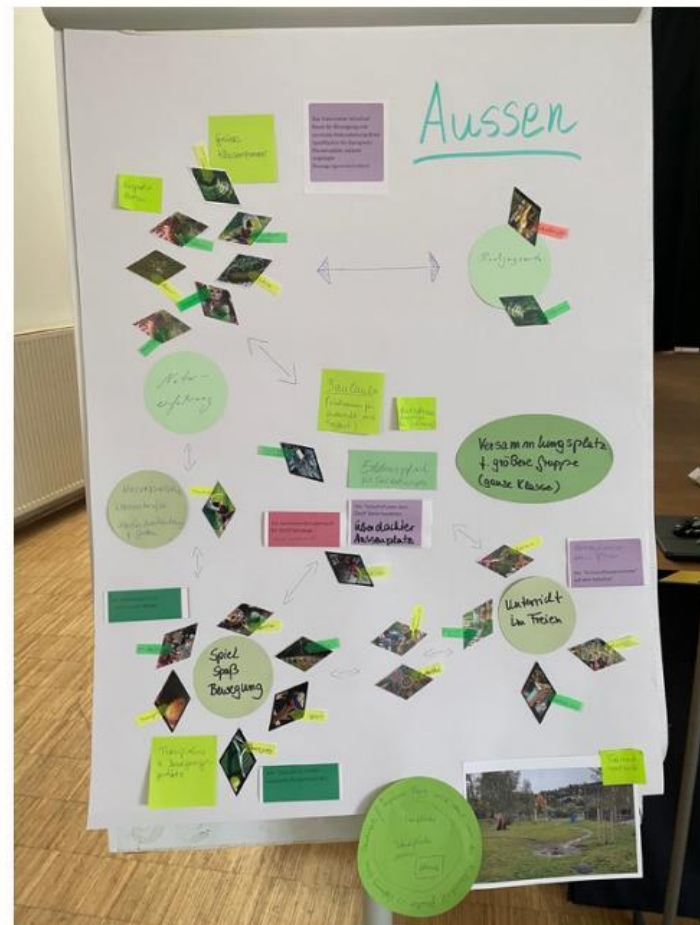


HOE SPEEL DA-CH-NL 2(2)

In een fase nul-proces kunnen de resulterende collages nu worden vertaald in ruimtelijke relaties en ruimtelijke functionele programma's. Bij ruimtelijke schoolontwikkelingsprocessen vormen de gedocumenteerde kenmerken, sferen en behoeften de basis voor het herontwerp van de leerruimtes.

3. De laatste stap is de driedimensionale weergave om een schets van het functionele diagram van de activiteiten en interventies te verkrijgen. Er wordt een plattegrond gemaakt met behulp van houten en afbeeldingskaarten, scheidingswanden en kleine elementen om objecten, meubels en mensen te simuleren.

Het simulatiespel is geschikt voor de oprichting van nieuwe scholen, maar ook voor renovatie- en uitbreidingsmaatregelen of de herinrichting van de buitenruimte.



INSTRUCTIES VOOR UNIVERSITEITEN

door Cornelia Dinsleder, Universiteit van Onderwijs, Luzern (bewerkt PM)

Vorbereitung: Plattegronden bouwen, zeshoekige houten kaarten, speelstukken, overzicht van de verschillende kamertypes, groepsgrootte kiezen zodat alle kamertypes verwerkt zijn.

Stap 1 (10-15 minuten)

Introductie van de ruimtelijke raamwerkstructuren van het PH-gebouw aan de hand van de plattegronden. Wat staat vast? Wat is variabel? Waar zijn de dragende muren? Verdeel kamertypes en houten kaarten in de groep.

Stap 2 Individueel werk (10-15 minuten)

Denk na over de kwaliteiten die het betreffende kamertype kan hebben: heel stil, veel licht, afgeschermd, gescheiden door een muur, een gezellige plek, ondersteunt de communicatie...

Schrijf deze eigenschappen op post-its; je kunt ze ook snel begrijpelijk maken met symbolen of schetsen.

Stap 3 Kleine groep (15-20 minuten)

Stel uw kamertype en de bijbehorende kwaliteiten voor aan de andere "spelers" – rechtvaardig de gekozen kwaliteiten.

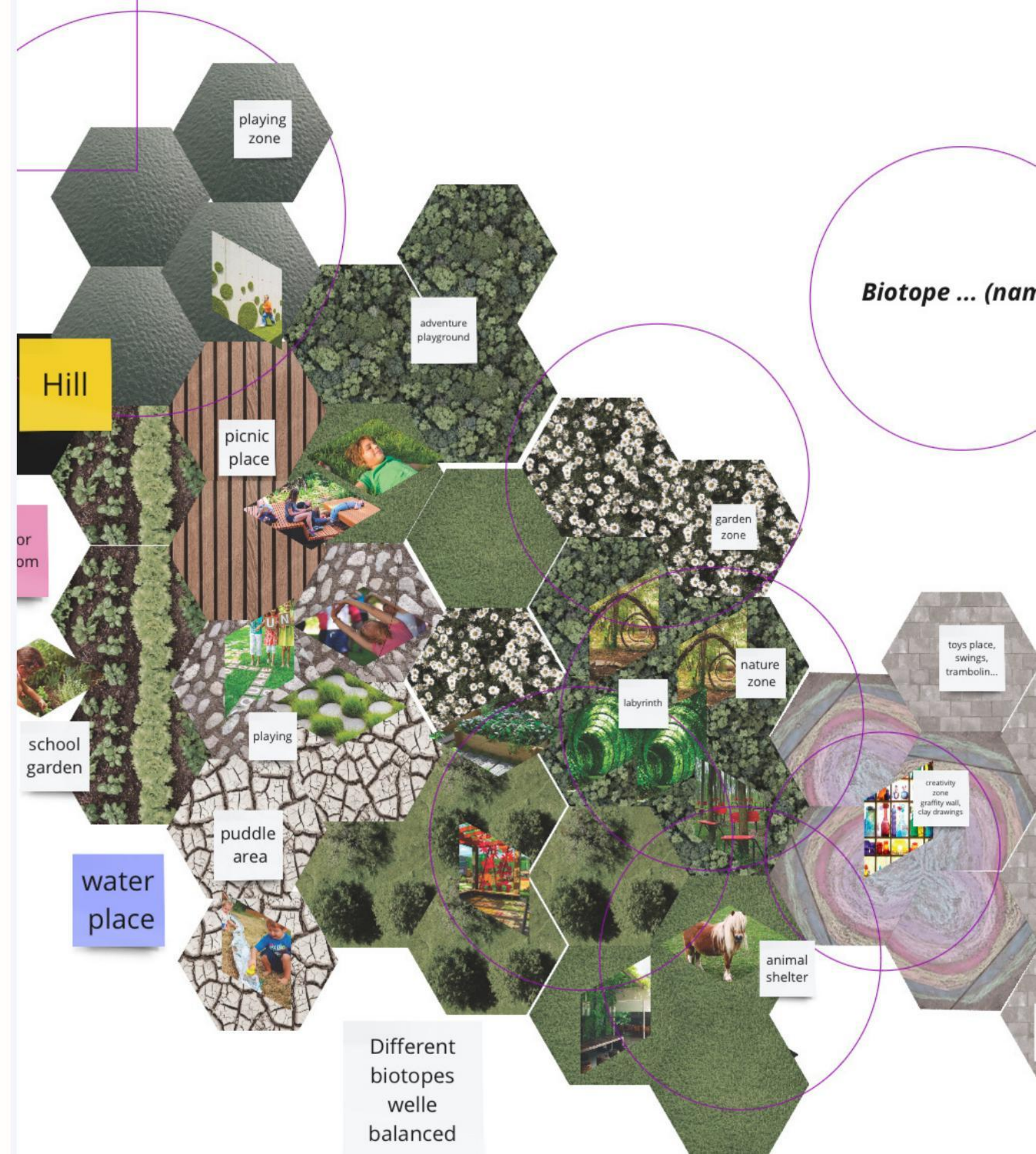
Stap 4 Kleine groep (30 minuten)

- Maak plattegronden van de ruimtes (niveaus van het gebouw), creëer op betekenisvolle wijze zeshoeken in elk niveau, bepaal: Wat moet er in de entreerimte staan? Welke kwaliteiten moet hij hebben?
- Kwaliteiten documenteren via Post-it's, verhuizen
- door de kamers met 3 spelpersonages (= verschillende acteurs), leer- en leerscenario's ontwikkelen en zo
- Maak een korte video (mobiele telefoon) en registreer de respectievelijke bewegingen door de kamers + Verhaal over de ruimtelijke kwaliteiten die je er aantreft;

Stap 5 Presentatie in plenaire sessie (5 minuten)

Presenteer uw scenario's: Verduidelijk de indeling van de ruimtes, kwaliteiten en perspectieven van de gekozen acteurs.

Noem aan het eind drie belangrijke bevindingen



MATERIALEN

HOUTEN KAARTEN [zeshoekig]

De zeshoekige tegels kunnen worden gemaakt door met een lasermachine een vezelplaat van 1,5 mm dik te snijden, waarbij de straal van de omgeschreven omtrek 13 cm bedraagt en de apothema 5,5 cm; ze bevatten onderbroken sneden van 1,5 mm dik om de loodrechte in elkaar grijpende stukken te vergemakkelijken, wat kan worden bereikt door de tegels in secties te breken; dit proces wordt vergemakkelijkt door de verzwakking als gevolg van de bezuinigingen. Dit type tegel symboliseert de omtrek van een kamer, wordt alleen of samen met anderen gebruikt en wordt gekenmerkt door verticaal in elkaar grijpende wanden.

FOTOKAARTEN [trapeziumvormig]

De ruitvormige kaarten worden gemaakt door een vel van 50x70 van 90 gsm te printen en te snijden.

ACTIVITEITZONES [Halve zeshoeken]

De semi-hexagonale tegels worden gemaakt door vellen gekleurd bedrukt papier uit te snijden. De kleuren vertegenwoordigen de volgende activiteiten en eigenschappen (memes):



Aanbevolen papier: semi-transparant calqueerpapier in de betreffende kleur.

BEHOEFTE en FUNCTIEKAARTEN [driehoeken en trapeziums]

Deze diamant- en driehoekige kaarten kunnen worden afgedrukt op A4-vellen van 90 g/m² en bevatten de namen van de emoties en de schoollokalen; ze worden gebruikt voor de identificatieactiviteit in het centrum en moet op de zeshoekige kaarten worden geplaatst.

LEA_Neverland school is a board game designed to use play to facilitate participatory design processes for school spaces by encouraging dialogue between different professionals (such as teachers, designers, institutions) through playful experience, creativity, and dreaming. With these goals, Dreams, Wishes, Feelings, and Brainstorming will metaphorically be the "first stone laid of the building."



COLOFON

De ontwikkeling van het LEA-simulatiespel werd geleid door prof. Beate Weyland van het Pedagogisch Instituut van de Vrije Universiteit van Bozen-Bolzano. Het is een van de vier projectresultaten van het Erasmus+ project 2020-1-DE02-KA202-007655 LEA (Learning Environment Applications).

De LEA-projectresultaten zijn beschikbaar op de volgende platforms/websites in vier talen (D, NL, I en GB) en kunnen gratis worden gedownload als open educatief materiaal:

www.lea.learning-space.eu
www.sophia-akademie.de
www.projektlernraum.de
<https://leaneverlandschool.wordpress.com/>
Projecten | Erasmus+ (europa.eu)

Auteurs	Petra Regina Moog (red.), Beate Weyland, Alexandra Galetti, Cornelia Dinsleder
Redactie	Petra Regina Moog
Beeldrechten	alle rechten voorbehouden door LEA
bibliografie	LEA-simulatiespel ERASMUS+ innovatieproject 2023. 10 pagina's

Speciale dank

We willen graag iedereen bedanken die heeft bijgedragen aan de creatie van het LEA-simulatiespel, vooral de docenten en leerlingen in Italië en Duitsland

Autoriteiten voor schoolbouwplanning in Noordrijn-Westfalen en Hessen, evenals de organisatoren en deelnemers van Educamps, mobile.schule en INTED voor de mogelijkheid om samen nieuwe wegen in te slaan.



Creatieve Commons

Anders vermeld, wordt alle inhoud gepubliceerd, tenzij onder de Creative Commons License 4.0 CC BY-SA, wat zowel toeschrijving als delen betekent. De naamgeving moet worden gedaan als een "LEA-simulatiespel".



Neither the European Commission nor the project's national funding agency PAD are responsible for the content or liable for any losses or damage resulting of the use of these resources.

Projektpartner*innen im LEA-Projekt



Deutschland

Dr. Petra R. Moog (Projektleitung)
Katrin Schwahlen



Niederlande

Teun van Wijk
Timon Bulten



Italien

Prof. Beate Weyland
Alessandra Galetti



Österreich

Heike Bablick
Karlheinz Machat



Assoziierte Partner

Schweiz

Dr. Cornelia Dinsleder
Ulrich Kirchgässner

