

### Personakaarten (7 stuks)

De personakaarten beschrijven betrokkenen bij het gebruik van studiedata. We nemen in het spel zeven mogelijke betrokkenen mee: de beleidsmedewerker, de docent, de onderzoeker, de studentbegeleider, de student, de Ethische Commissie en de Functionaris voor Gegevensbescherming. Dit is een versimpeling en veralgemenisering van alle mogelijke betrokkenen binnen een instelling. De kaarten beschrijven kort de achtergrond en behoeften van de rol en dienen als naslagwerk voor de spelers.

### Spelvorm

Het spel is ontworpen om gespeeld te worden in een groep van vier personen voor een periode van 45-60 minuten. Het spel is flexibel en andere groepsgroottes en lengtes zijn ook mogelijk. Het is ook mogelijk om het spel alleen te spelen. Het is waarschijnlijk het leukst en het leerzaamst om het spel met een groep met verschillende achtergronden en functies rondom het gebruik van studiedata te spelen.

Een spelronde bestaat uit een aantal stappen:

- 1 Kies als groep een dilemmakaart om te bespreken.
- 2 Kies individueel een rol die op de dilemmakaart staat en pak de bijbehorende personakaart. Als er meer of minder dan vier spelers zijn, zullen niet alle rollen gekozen worden of kunnen spelers dezelfde rol kiezen. *Optioneel: voor de afwisseling kun je een van de houdingen uitkiezen die op de achterkant van de personakaart beschreven staan.*

- 3 Bedenk vanuit je eigen rol een antwoord op het dilemma. Als iedereen dit gedaan heeft, presenteert iedereen kort zijn of haar antwoord.
- 4 Bediscussieer de antwoorden en afwegingen.
- 5 Draai de dilemmakaart om en lees de reflectie. Komen hier nog nieuwe argumenten aan bod?

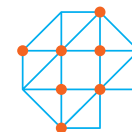
De lengte van de discussie zal variëren en afhangen van de samenstelling van de groep. Een enkel dilemma is doorgaans voldoende voor 10-15 minuten discussie. Het spel heeft geen technische winnaar. De morele winnaars zijn degene met de best doordachte antwoorden en degene die het meest geleerd heeft van de discussies.

### Het Referentiekader

De reflecties achterop de dilemmakaarten verwijzen vaak naar passages van het referentiekader. Wanneer er bijvoorbeeld staat "zie 3.4.2", verwijst dit naar sectie 3.4.2 uit het referentiekader, over (bijzondere) persoonsgegevens. Het referentiekader geeft ook algemenere uitleg, bijvoorbeeld op wat er precies bedoeld wordt met studiedata. Het referentiekader is bijgevoegd bij dit spel en ook online te vinden op de website.



## Handleiding Dilemmaspel studiedata



### Versnellingsplan Onderwijsinnovatie met ICT

Veilig en betrouwbaar  
benutten van studiedata  
in het hoger onderwijs

## Samenvatting

Het doel van het Dilemmaspel studiedata is om een discussie aan te moedigen over privacy en ethiek in de praktijk van datagedreven werken aan hoger onderwijsinstellingen. Op basis van fictieve voorbeelden komen aspecten uit het landelijk *Referentiekader privacy en ethiek voor studiedata* aan bod. Dit kaartspel vormt hierop een aanvulling, maar is geen vervanging voor het referentiekader.

Met de kaartenset kan gespeeld worden met vier of meer personen die vanuit verschillende rollen betrokken zijn bij studiedata. Een online variant is geschikt voor discussies in grotere groepen. Per casus zijn er verschillende dilemma's. Trek voor het bespreken van een enkele casus (3-4 dilemma's) 45-60 minuten uit.

## Inleiding

U staat op het punt het Dilemmaspel studiedata te gaan spelen. Dit spel is ontwikkeld als aanvulling op het landelijke *Referentiekader privacy en ethiek voor studiedata* (2022). Het spel is net als het referentiekader ontwikkeld onder regie van de Zone Veilig en Betrouwbaar Benutten van Studiedata van het Versnellingsplan Onderwijsinnovatie met ICT. Het doel van de Zone met dit spel is om discussie aan te moedigen tussen de betrokkenen rondom studiedata over de juiste manieren om het gebruik ervan vorm te geven.

## Over de dilemma's

De kern van dit spel zijn 18 dilemma's over het gebruik van studiedata. Dilemma's zijn lastige vragen waar niet één goed antwoord op is, maar waar wel iets over te zeggen valt.

De dilemma's rond studiedata zijn juridisch en ethisch. In dit spel ligt de nadruk op ethische afwegingen. Juridische kennis is daarom nuttig maar niet vereist. De dilemma's zijn zoveel mogelijk gebaseerd op casussen uit de praktijk, aangedragen door professionals die zelf met studiedata werken. Wel zijn de casussen aangepast om specifieke aspecten van de dilemma's naar voren te halen. Het is niet de bedoeling om een nauwkeurig beeld te schetsen van of een oordeel te vellen over het voorval. Het Referentiekader is een aanzet voor verantwoord gebruik van studiedata. Dit spel sluit daarop aan: het doel is om discussie aan te moedigen, niet om te pretenderen dat alle antwoorden er al zijn en op een kaartje passen. Daarom staan bij de dilemma's wel reflecties maar geen definitieve antwoorden. Andere invalshoeken en afwegingen buiten de beschreven antwoorden op de kaarten moedigen we aan.

### Disclaimer

De keuzes rondom het gebruik van studiedata zijn genuanceerd. Dit spel biedt een introductie om de complexe materie bespreekbaar te maken voor een breder publiek. Voor de speelbaarheid en toegankelijkheid zijn de dilemma's versimpeld en ingeperkt. Niet alle aspecten van situaties en niet alle nuances van wet- en regelgeving komen aan bod.

De antwoorden uit dit spel zijn daarom zeker geen vervanging voor kennis van wet- en regelgeving, het Referentiekader en instellingsspecifieke richtlijnen. Raadpleeg voor vragen over het verantwoord gebruik van studiedata in uw eigen projecten altijd de experts van uw eigen instelling, zoals de Functionaris voor Gegevensbescherming en privacy officers.

## Speluitleg

### Dilemmakaarten (18 stuks)

De dilemmakaarten vormen de kern van het spel. De kaarten beschrijven een situatie met daarbij een dilemma en vier mogelijke antwoorden. De antwoorden zijn bedoeld om discussie te vergemakkelijken; ze sluiten elkaar niet altijd uit en zijn niet uitputtend. Op de achterkant van de kaarten staat een reflectie op het dilemma. Soms beschrijft deze wat wel en niet mag, maar meestal beschrijft de reflectie een aantal afwegingen die relevant zijn voor het dilemma. De reflecties bevatten ook verwijzingen naar passages van het Referentiekader waar het onderwerp verder besproken wordt.

Vaak gaan meerdere dilemma's over dezelfde casus. Dit is aangegeven in de titels en in de kleuren van de kaarten. Deze verhaallijnen zijn bedoeld om op volgorde door te lopen en de dilemma's bouwen dan ook op elkaar voort. Het spel bevat de volgende casussen:

- **Welzijnsmonitoring** (3 dilemma's): over studentbegeleiding en de zorgtaak van onderwijsinstellingen.
- **Monitoring van studiegedrag** (4 dilemma's): over de inzet van LMS-data om studiegedrag te volgen.
- **Data delen over instromers** (2 dilemma's): over het delen van studiedata met andere instellingen.
- **Predictive analytics** (4 dilemma's): over het voorspellen van studiesucces.
- **Uitwisselingsstudenten** (3 dilemma's): over wetenschappelijk onderzoek en het delen van studiedata.
- **Tweetalig onderwijs** (1 dilemma): over rekenschap en communicatie bij beleidsonderzoek.
- **Onderwijsinnovatie** (1 dilemma): over wetenschappelijk onderzoek en rolvorming.