

Docentenhandleiding SIERspel

Onderdelen:

1. Hoe groot moeten teams zijn en hoeveel werelden simuleer ik per klas?
2. Hoe loggen de docent en de spelers in in de SIERspel-omgeving?
3. Hoe zet een docent een nieuw spel klaar?
4. Hoe kan een docent tijdens een spel de opties wijzigen?
5. Hoe kan de docent een overzicht krijgen van zijn keuzes voor het huidige spel?
6. Hoe kan de docent een overzicht krijgen van de wachtwoorden van alle spelers?
7. Waar kunnen de spelers informatie opvragen en hun beleid doorgeven?
8. Hoe kan ik zien welke landen hun beleid hebben ingevoerd en welke nog niet?
9. Hoe maak ik gebruik van de timer?
10. Hoe log ik uit?

1. Hoe groot moeten teams zijn en hoeveel werelden simuleer ik per klas?

Teams bestaan idealiter uit 4 personen, maar 3 of 5 kan ook.

In principe kan de docent het aantal teams per spel (d.w.z. per wereld) zelf bepalen, met een maximum van 10 teams per spel. Dan zijn er dus 10 landen in 1 wereld. Maar als u veel leerlingen in een klas heeft (bijvoorbeeld 40) dan is het verstandiger om in één klas twee werelden te simuleren met elk bijvoorbeeld 5 teams (5 landen). Anders wordt het zicht van de leerlingen op wat er in de (talrijke) buitenland gebeurt te beperkt en wordt het te moeilijk om te zien welk buitenland invloed heeft gehad op hun eigen economie.

Dat kan dus betekenen dat er per klas twee spellen (werelden) worden gespeeld met in elk van die werelden een aantal landen. Die werelden staan dan los van elkaar (maar de landen binnen elke wereld staan uiteraard niet los van elkaar). Omdat u bij een licentie meerdere inlognamen krijgt, betekent dit geen extra kosten.

Voorbeelden van goede teamindelingen zijn:

omvang van de klas	aantal werelden (= aantal spelen)	aantal teams (= aantal landen per wereld)	aantal leerlingen per team
12	1	4	3
16	1	4	4
18	1	4	4 à 5
20	1	5	4
24	2	4	3
26	2	4	3 à 4
30	2	4	3 à 4
40	2	5	4

Welke leerlingen plaats ik bij elkaar?

Bij het indelen van de leerlingen in teams dient u te voorkomen dat een team bestaat uit leerlingen met een sterk verschillend niveau van economiekennis, anders gaan de betere de zwakkere domineren en leren die laatste weinig.

2. Hoe loggen de docent en de spelers in in de SIERspel-omgeving?

- a. Ga naar de volgende website: <https://siergame.nl>
- b. Klik rechtsboven op "Login".
- c. Op uw scherm verschijnt een inlog-blok met 3 componenten:

- 1) “Wereldnaam”. Typ hierachter de gebruikersnaam die u voor het SIERSpel van Tilburg University ontvangen hebt.
- 2) “Uw rol in het spel”. Als docent selecteert u hier de optie “Spelleider”. Als speler behorend tot land 1 selecteert u de optie “Land 1”, enz.
- 3) “Wachtwoord”. Van Tilburg University hebt u elf wachtwoorden ontvangen: 1 voor de docent en 10 voor de spelers. Typ hier het wachtwoord in, dat voor u relevant is.

N.B. Leerlingen die tot hetzelfde land behoren kunnen ieder op verschillende computers met dezelfde inloggegevens van dat land inloggen. Het is aan te raden om steeds vanuit dezelfde computer het beleid door te geven.

3. Hoe zet een docent een nieuw spel klaar?

Bovenaan uw scherm ziet u de volgende opties:



De eerste optie (“Spelleider”) is alleen zichtbaar voor de docent, de spelers zien alleen de overige opties.

Klik op de eerste optie (“Spelleider”).

Daarna ziet u een scherm met vier keuzen:



Kies hier voor “Nieuw spel”.

Hier moet u uw spelkeuzes aangeven met betrekking tot:

- a. “**Niveau**”. Standaard staat hier “Reële Economie – Basis”. Met het pijltje rechts van het venster kunt u een ander niveau selecteren. U kunt kiezen uit zeven niveaus:¹
 - 1) Reële Economie – Introductie → dit spel bevat geen expliciete monetaire sector, de landen zijn gesloten economieën.
 - 2) Reële Economie – Basis → dit spel bevat geen expliciete monetaire sector, de landen hebben enkel handelsrelaties, de wisselkoersen zijn vast maar aanpasbaar, de private lonen worden bepaald door de overheid, maar er is ook de optie om de private lonen volledig te indexeren aan de inflatie van de vorige periode. Dit niveau wordt gekozen door de meeste middelbare scholen.
 - 3) Reële Economie – Midden → als niveau 2), maar de private lonen reageren nu ook op de werkloosheid in de vorige periode.
 - 4) Reële Economie – Geavanceerd → als niveau 2), maar de wisselkoersen zijn nu flexibel, spelers hebben de mogelijkheid om te kiezen voor een vaste wisselkoers.
 - 5) Monetaire Economie – Basis → als niveau 2), maar er is ook een monetaire sector zonder internationale kapitaalbewegingen.
 - 6) Monetaire Economie – Midden → als niveau 5), maar er is ook internationaal kapitaalverkeer.
 - 7) Monetaire economie – Geavanceerd → als niveau 6), maar de wisselkoersen zijn nu flexibel, spelers hebben de mogelijkheid om te kiezen voor een vaste wisselkoers.
- b. “**Aantal landen**”. Selecteer het gewenste aantal landen waaruit de wereld in uw spel bestaat.

- c. **“Speltaal”**. Kies de taal die de spelers op hun scherm zien. Eén van de opties is om dit door de spelers te laten bepalen. In dat geval kunnen de spelers rechts bovenaan op hun scherm op de taal van hun keuze klikken.
- d. **“Sta gebruik van importtarieven toe”**. Kies hier of de spelers importtarieven als een van hun instrumenten moeten krijgen. Indien u voor “Ja” kiest kun u instellen na welke spelronde de importtarieven mogelijk zijn.² Deze optie staat standaard ingesteld op importtarieven toegestaan na spelronde 2.
- e. **“Gebruik timer”**. Als u hier voor “Ja” kiest, krijgen de spelers en docent onderaan hun scherm de resterende tijd voor deze ronde te zien. Zie paragraaf 8 voor verdere uitleg van de timer.
- f. **“Spelers kunnen het loonniveau in de private sector aanpassen”**. Deze optie staat standaard aan, in dat geval zijn deze lonen een instrumentvariabele. Als u ervoor kiest deze optie uit te zetten, dan zullen de lonen in de private sector veranderen met het inflatiepercentage van de vorige periode (ook als er sprake is van deflatie: dan zullen deze lonen dalen).
- g. **“Reken het model automatisch door na invoer van de beleidsimpulsen van alle landen”**. Deze optie staat standaard aan, het model wordt dan doorgerekend zo gauw als alle spelers hun beleid hebben ingevoerd. Zo niet, dan moet de docent handmatig aangeven wanneer het model doorgerekend moet worden.² Zie de volgende paragraaf van deze handleiding voor hoe u dat dan moet laten doorrekenen.
- h. **“Goudreserves”**. Dit zijn de initiële goud- en deviezenreserves van elk van de landen. Dit niveau staat standaard op 2 indien er geen monetaire sector is (dus bij spelniveaus 1-4) en op 7 als er wel een monetaire sector is (dus bij spelniveaus 5-7). Dit laatste, omdat er dan meestal tegelijk gekozen wordt voor internationale kapitaalmobiliteit, hetgeen kan leiden tot grote betalingsbalansonevenwichtigheden. Indien u deze standaardwaarden verhoogt, hoeven de spelers minder sterk te letten op de vraag of hun beleid leidt tot een betalingsbalanstekort en uitputting van hun goud- en deviezenreserves. Bij een dergelijke uitputting krijgen de spelers van het betreffende land een ‘rode kaart’ (zie onder) en zullen bepaalde maatregelen worden opgelegd.
- i. **“Kritiek niveau overheidssurplus (gele kaart)”**. Deze optie is alleen zichtbaar als voor spelniveau 4-7 gekozen wordt. Dit niveau staat standaard op -2 of -9, maar kan desgewenst worden aangepast. Als het overheidstekort van een speler tijdens het spel groter dan deze kritieke waarde is, krijgt de speler een “gele kaart”, wat betekent dat er bepaalde maatregelen worden opgelegd aan het betreffende land.²
- j. **“Landen toestaan om grafieken te zien”**. Hierbij gaat het om een grafiek die aangeeft waarom de politieke steun is veranderd, een grafiek met betrekking tot de goederenmarkt en (bij een monetaire sector) een grafiek met betrekking tot de obligatiesmarkt.²
- k. **“Toon tekstuele uitleg bij de grafieken”**. Als u dit toestaat, wordt aan de grafieken van de goederenmarkt en die van de obligatiemarkt een tekst toegevoegd die de belangrijkste redenen aangeeft waarom de vraag- c.q. aanbodcurve verschoven is.²

Als u uw keuzes gemaakt hebt, druk dan op de knop “Initialiseer” onderaan het scherm. Daarna kan het spel gespeeld worden. De spelers kunnen dan inloggen.

Wanneer u een nieuw spel aanmaakt zullen de spelgegevens waarmee eerder binnen deze wereld is gespeeld worden gewist, ook als het eerdere spel op een ander niveau werd gespeeld. Om de gegevens van een spel te bewaren kunt u deze na afloop van het spel downloaden (zie paragraaf 5).

4. Hoe kan de docent tijdens een spel de opties wijzigen?

Bovenaan uw scherm ziet u de volgende opties:



Klik op de eerste optie ("Spelleider").

Daarna ziet u een scherm met vier keuzes:



Kies hier voor "Opties tijdens het spelen".

Hier kunt u dan de volgende handelingen doorvoeren:

- a. **"Bereken de volgende periode"**. Hier dient u te drukken als u het model wilt laten doorrekenen en u in de vorige paragraaf onder punt f niet gekozen hebt voor "Reken het model automatisch door na invoer van de beleidsimpuls van alle landen."
- b. **"Ga terug naar de vorige periode"**. Als spelers klaarblijkelijk een vergissing hebben gemaakt, kunt u hier drukken. Daardoor wordt van alle spelers het beleid van de meest recente ronde gewist. Alle landen moeten dan dus opnieuw hun beleid invoeren. U kunt deze optie ook gebruiken voor een oefenronde, waarna het spel teruggebracht kan worden naar de beginsituatie. Het is niet nodig dat spelers opnieuw inloggen.
- c. **"Gebruik importtarieven."** Didactisch kan het verstandig zijn om in het begin van het spel geen importtarieven toe te staan, omdat anders de focus van de spelers vooral op internationale aspecten gaat liggen. Als u ze na enkele ronden vervolgens wel wilt toestaan, dan kiest u hier voor "Ja". Uiteraard is dit niet nodig als u bij het aanmaken van het spel al heeft bepaald na welke periode importtarieven toegestaan zijn, maar u kunt uw eerder doorgevoerde instelling tijdens het spel wijzigen.
- d. **"Gebruik timer."** Als u hier voor "Ja" kiest, krijgen de spelers en docent onderaan hun scherm de resterende tijd voor deze ronde te zien. Zie paragraaf 8 voor verdere uitleg van de timer.
- e. **"Reken het model automatisch door na invoer van de beleidsimpuls van alle landen"**. U kunt het automatisch doorrekenen tijdens het spel aan of uit zetten. Dit is bijvoorbeeld handig als u het spel gedurende meerdere dagen speelt en u niet wilt dat leerlingen tussentijds beleidsimpuls kunnen doorgeven die dan ook worden doorgerekend.
- f. **"Kritiek niveau overheidssurplus (gele kaart)"**. Deze optie is alleen zichtbaar als voor spelniveau 4-7 gekozen wordt. Dit niveau staat standaard op -2 of -9, maar kan desgewenst worden aangepast. Als het overheidstekort van een speler tijdens het spel groter dan deze kritieke waarde is, krijgt de speler een "gele kaart", wat betekent dat er bepaalde maatregelen worden opgelegd aan het betreffende land.
- g. **"Landen toestaan om grafieken te zien."** Hierbij gaat het om een grafiek die aangeeft waarom de politieke steun is veranderd, een grafiek met betrekking tot de goederenmarkt en (bij een monetaire sector) een grafiek die de rentestand verklaart.
- h. **"Toon tekstuele uitleg bij de grafieken."** Als u dit toestaat, wordt aan de grafiek van de goederenmarkt en die van de obligatiemarkt een tekst toegevoegd die aangeeft waarom de vraag- c.q. aanbodcurve verschoven is.
- i. **"Beleidsgrenzen."** Alle instrumentvariabelen kennen per ronde een bovengrens en een ondergrens. Hier kunt u deze grenzen wijzigen. Let op: te ruim gekozen beleidsgrenzen

vergroot de kans dat de doorrekening vastloopt en het spel een ronde teruggezet moet worden. Het advies is daarom om deze grenzen niet te verruimen.

Druk onderaan op “Opslaan” om uw keuzes te effectueren.

5. **Hoe kan de docent een overzicht krijgen van zijn keuzes voor het huidige spel?**

Bovenaan uw scherm ziet u de volgende opties:



Klik op de eerste optie (“Spelleider”).

Daarna ziet u een scherm met vier keuzes:



Kies de tweede optie, “Info over lopend spel”. Dan ziet u een overzicht van de door u gemaakte keuzes van het huidige spel.

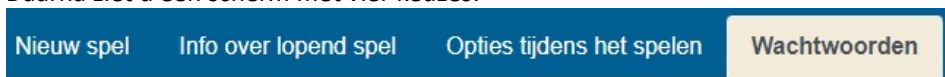
6. **Hoe kan de docent een overzicht krijgen van de wachtwoorden van alle spelers?**

Bovenaan uw scherm ziet u de volgende opties:



Klik op de eerste optie (“Spelleider”).

Daarna ziet u een scherm met vier keuzes:



Kies de vierde optie, “Wachtwoorden”. Dan ziet u een overzicht van de wachtwoorden van de landen van het huidige spel.

7. **Waar kunnen de spelers informatie opvragen en hun beleid doorgeven?**

Bovenaan hun scherm zien de spelers en de docent de volgende opties:



Door op de betreffende optie te drukken, krijgen ze het volgende te zien:

- a. **“Economische situatie”**. Door hier te drukken kunnen de spelers en de docent alle economische data in alle landen opvragen (inclusief het beleid dat alle landen gevoerd hebben) en de stand van de “Politieke Steun” in alle landen. Door in dat scherm bovenaan een andere periode te kiezen, kunnen ze deze gegevens ook van eerdere perioden opvragen.

- b. **“Beleid”**. Nadat ze hier gedrukt hebben, kunnen de spelers hun beleid voor de volgende ronde ingeven. Als de docent op zijn computer op deze knop drukt, kan hij voor een of meer landen het beleid invoeren. Zolang de berekening voor de volgende periode niet is gestart, kunnen spelers opnieuw beleid invoeren. In dat geval zal het eerder ingevoerde beleid worden overschreven.
- c. **“Grafieken”**. Als de docent voor deze optie gekozen heeft, kunnen de spelers door hier te drukken een grafiek zien die hen aangeeft waarom de “Politieke Steun” gestegen of gedaald is, hoe de goederenmarkt zich ontwikkeld heeft en (bij een monetaire sector) hoe de obligatiemarkt zich ontwikkeld heeft. Indien de docent dit heeft toegestaan, krijgen zij daar ook een tekstuele uitleg bij te zien. Door bovenaan op hun scherm een andere periode of een ander landnummer te kiezen, kunnen zij diezelfde informatie opvragen voor de andere landen en voor de eerdere perioden.
Ook indien de docent deze opties voor de spelers niet toegestaan heeft, kan hij op zijn scherm de betreffende gegevens nog steeds opvragen.
- d. **“Historie”**. Door hier te drukken, kunnen de spelers of de docent zien hoe de economische situatie zich in elk van de landen over de tot dan gespeelde periodes heeft ontwikkeld.
- e. **“Download”**. Als de spelers of de docent op deze knop drukken, kunnen ze een Excel-bestand downloaden met daarin de gegevens die ze willen hebben, bijvoorbeeld om een verslag te schrijven. Eerst dienen ze aan te geven voor welke landen en/of periodes de data gedownload moeten worden. Geadviseerd wordt om hiervoor de optie “Selecteer alles” te gebruiken. De data kunnen worden gedownload via het tabblad “Economische situatie”, in dat geval bevat het Excel-bestand verschillende tabbladen met de gegevens van alle landen per periode. Als de data worden gedownload via het tabblad “Historie” resulteert een Excel-bestand met voor elk land een tabblad met de gegevens van alle periodes.
Het tabblad “Logboek” is alleen zichtbaar voor de docent. Hiermee kan een zip-bestand worden gedownload met alle beleidsimpulsen van alle deelnemende landen. Deze gegevens kunnen worden gebruikt voor het naspelen of debuggen van een spelsituatie.

8. Hoe kan de docent zien welke landen hun beleid hebben ingevoerd en welke nog niet?

Onderaan het scherm is per land een vakje zichtbaar met het landnummer. Zolang een land geen beleid heeft ingevoerd is het landnummer zichtbaar. Zodra een land zijn beleid heeft ingevoerd, wordt het landnummer vervangen door een vinkje:



9. Hoe maakt de docent gebruik van de timer?

Bij het aanmaken van een spel (of tijdens het spelen van een spel) kunt u ervoor kiezen gebruik te maken van een timer. Hiermee kunt u de maximale tijd instellen die spelers hebben om per periode hun beleid door te voeren.


De timer is onderaan het scherm zichtbaar voor alle spelers en de docent, de aangegeven tijd laat het aantal minuten en seconden zien dat resteert voor de huidige spelronde:





De Spelleider kan de timer aanzetten, pauzeren, stopzetten en een nieuwe tijd instellen:



Een andere tijdsduur voor de huidige ronde instellen doet u door het gewenste aantal minuten in te vullen en door op “Set” te klikken. De nieuwe tijd zal dan meteen zichtbaar zijn.

De timer aanzetten kan door op de Play-knop  te klikken.

De timer pauzeren kan door op de Pauze-knop  te klikken.

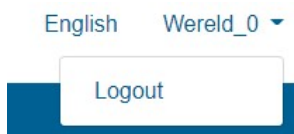
De timer stopzetten kan door op de Stop-knop  te klikken.

Zodra de timer aangezet wordt, zal de resterende tijd aflopen. Vanaf een resterende tijd van 10 seconden wordt dat aantal seconden in rood weergegeven. Als de resterende tijd voorbij is zal er echter geen automatische doorrekening plaatsvinden. Met andere woorden, voor de spelers zijn er geen consequenties ingebouwd wanneer zij de tijdslimiet overschrijden. De docent kan zelf de spelers aansporen hun beleid spoedig in te voeren en eventueel zelf de berekening van de nieuwe periode starten zonder dat alle spelers hun beleid hebben ingevoerd. Tijdens het spel kan de resterende tijd voor de eerstvolgende ronde worden aangepast.

Bij aanvang van een nieuwe periode begint de timer automatisch weer te lopen.

10. Hoe loggen de docent en de spelers uit?

Uitloggen kan door rechtsboven naast de naam van de wereld op het pijltje omlaag te klikken en vervolgens op Logout te klikken:



¹ Op dit moment zijn alleen niveaus 1, 2, 3 en 6 speelbaar.

² Deze optie kunt u tijdens het spel veranderen. Dit doet u door tijdens het spel bovenaan op uw scherm te drukken op “Spelleider” en vervolgens bovenaan te kiezen: “Opties tijdens het spelen”.