



Resultaat -1

SPECIALE OPLEIDINGSPROGRA MMA OP BASIS VAN SPELPRINCIPES

Beperking van aansprakelijkheid

Gefinancierd door de Europese Unie. Dit werk geeft alleen de mening van de auteur weer en de Nationale Agentschap en de Europese Commissie kunnen niet verantwoordelijk worden gehouden voor de informatie die erin wordt verstrekt.



Co-funded by the
European Union

RESULTAAT -1

Interactieve activiteiten en spellen

2. MODULE

Nr	Naam van de submodule	Plannen
1	Interactieve activiteiten en spelletjes	10
2	Adaptief leren	3
3	Samenwerkingsgericht leren	5

TOTAAL: 18

2.1. GEDETAILLEERDE INFORMATIE OVER DE INHOUD

De module 'Interactieve activiteiten en spelletjes' bestaat uit de volgende lesplannen:

1. Dieren;
2. Goed of slecht – zeg wat je ervan vindt;
3. In de winkel;
4. Zinnen-toren;
5. Naar school gaan;
6. Virtueel winkelen;
7. Digitale keuken;
8. Digitaal huishoudbudget;
9. Simulatie van het dagelijks leven;
10. Virtuele stad.

De module 'Adaptief leren' biedt de volgende lesplannen en bronnen:

1. Herkenning van je eigen emoties;
2. Sociale omgangsvormen in de gemeenschap;
3. Zelfrespect en zelfacceptatie.

De aanvullende module 'Samenwerkend leren' biedt de volgende lesplannen/bronnen:

1. Verhalenmakers;
2. Wereldavonturen;
3. Op zoek naar emoties;
4. Culinaire uitdaging;
5. Ontspanningskamp.

Module 1 Interactieve activiteiten en spelletjes

3. LESPLANNEN OPSTELLEN

1e plan "Dieren"

HOOFDSTUK	DETAILDE INFORMATIE
Naam van de les	Dieren
Klasse / vak	Basisonderwijs / Talen leren, natuurkunde
Duur / aantal uren	1 uur
Leerdoelen	Door de namen van dieren te leren, te bespreken hoe ze bewegen en waar ze leven, breiden kinderen hun woordenschat uit met nieuwe woorden en verdiepen ze hun kennis over de natuur.
Benodigde materialen	- Foto's of kaarten met foto's en namen van dieren. - Kaarten met foto's en namen van dierenwelpen. - Kaarten met de namen van bewegingen. - Poster met verschillende leefomgevingen (bos, woestijn, boerderij, oceaan, enz.).
Inleiding	Begin met een gesprek over dieren: welke dieren kennen de kinderen? Laat foto's van dieren zien en bespreek hun namen. Leg uit dat jullie vandaag samen een spel gaan spelen om meer te leren over dieren en hun leefomgeving.
Instructie	1 Niveau: Koppel de afbeeldingen van dieren aan hun namen. 2 Niveau: Koppel de afbeeldingen van dieren aan de afbeeldingen en namen van hun jongen. 3 Niveau: Deel de dieren in twee categorieën in: huisdieren en wilde dieren. 4 Niveau: Groepeer de dieren op basis van hun manier van voortbewegen: lopend (rennend, springend), vliegend, kruipend (kruipend), zwemmend. 5 Niveau: Groepeer de dieren op basis van waar ze leven.
Spelelementen	- Niveaus: elk niveau biedt een nieuwe uitdaging. - Beloningen: voor juiste antwoorden kunnen kinderen virtuele 'sterren' of stickers verdienen. - Tijdslimieten: extra uitdaging – de taak moet binnen een bepaalde tijd worden uitgevoerd. - Lichamelijke activiteit: kinderen imiteren de bewegingen van dieren (springen als kikkers, vliegen als vogels). - Prestaties: na elk niveau kunnen kinderen een 'prestatiekaart' openen waarop hun voortgang te zien is.

Module 1 Interactieve activiteiten en spelletjes

Plan 1 'Dieren'

HOOFDSTUK

DETAILLERDE INFORMATIE

Methoden

- Interactiviteit: kinderen nemen actief deel aan de opdrachten.
- Woordenboek: nieuwe woorden worden tijdens het spelen aangeleerd.
- Groeperen: groeperingsoefeningen helpen bij het begrijpen van categorieën en begrippen.
- Overeenstemming en toewijzing aan een categorie helpen om kennis te maken met de levende natuur en de omgeving.

Activiteiten

- Kaarten matchen: match de namen van de dieren met de afbeeldingen. Discussie
- over de jongen van dieren en waar ze leven.
- Lichamelijke activiteit: kinderen imiteren de bewegingen van dieren (springen als kikkers, vliegen als vogels).

Beoordeling

- Observatie: de leerkracht observeert de kinderen terwijl ze de opdrachten uitvoeren en noteert hun vorderingen.
- Feedback: juiste antwoorden worden positief beoordeeld en fouten worden gemarkeerd.
- De resultaten van elk niveau worden gebruikt voor het plannen van verdere lessen.

Reflectie

Besprek met de kinderen hoeveel nieuwe namen ze hebben geleerd, wat ze nieuw hebben geleerd over dieren en welk dier ze het interessantst vonden.

Huiswerk / aanvullend materiaal

Laat de kinderen een dier tekenen dat ze leuk vinden, een raadsel of een vierregelig gedicht bedenken of de naam van het dier met symbolen coderen.

Beoordeling

De leerprestaties van de kinderen worden beoordeeld op basis van hun vermogen om dieren te herkennen en te groeperen en vragen te beantwoorden over hun bewegingen en leefomgeving. De individuele vooruitgang wordt vergeleken tussen het eerste en het laatste niveau.

Module 1 Interactieve activiteiten en spelletjes

Plan 2 "Goed of fout – zeg wat je ervan vindt"

HOOFDSTUK	DETAILED INFORMATION
Naam van de les	Goed of fout – zeg eens, wat vind jij ervan?
Klasse / vak	Basisonderwijs / Sociaal-emotionele vorming
Duur / aantal uren	10 minuten om één situatie op te lossen (max. 90 min.)
Leerdoelen	Leerlingen zullen: - Hun sociale bewustzijn verbeteren; - Hun probleemoplossende vaardigheden ontwikkelen; - hun vaardigheden op het gebied van sequentieel en logisch denken verbeteren; - Beloningen voor juiste beslissingen zullen goed gedrag stimuleren en vertrouwen kweken.
Benodigde materialen	50 situatiekaarten - Beloningssysteem
Inleiding	Een spel voor kinderen met speciale onderwijsbehoeften, bedoeld om sociale vaardigheden en begrip van gepast en ongepast gedrag in verschillende levenssituaties te ontwikkelen. Tijdens het spel krijgen de leerlingen de kans om 10 verschillende communicatiesituaties te analyseren door de kaarten in de juiste volgorde te leggen en een van de twee mogelijke oplossingen voor het probleem te kiezen: gepast of ongepast. De juiste oplossing wordt beloond met stickers, stempels of andere manieren om motivatie en participatie te stimuleren. Het spel biedt ook de mogelijkheid om communicatieproblemen te bespreken, de vaardigheden van kinderen om sociale problemen op te lossen te ontwikkelen en hun zelfstandigheid en samenwerkingsvaardigheden te versterken. De activiteit kan individueel, in tweetallen of in kleine groepen worden uitgevoerd, zodat ze kan worden aangepast aan de behoeften van elke leerling.
Instructies	In het spel worden 10 situaties van gepast en ongepast communiceren gepresenteerd. Situatie 1 bestaat uit 5 kaarten. De speler moet 3 kaarten in de juiste volgorde leggen. Kaarten 4 en 5 bieden de mogelijkheid om een van de oplossingen voor het probleem te kiezen: 1 oplossing is gepast, de andere is ongepast. De speler krijgt een beloning (dit kan een sticker, een stempel, een compliment enz. zijn) voor het correct oplossen van de situatie. Indien nodig wordt de situatie in de klas besproken. Het spel kan individueel, in tweetallen of in kleine groepen worden gespeeld.

Module 1 Interactieve activiteiten en spelletjes

2-Plan "Goed of slecht –
zeg wat je ervan vindt"

AFDELING

DETAILED INFORMATION

Methoden

Situatieanalyse en synthese;
Probleemoplossing.

Activiteiten

Elke situatie is onderverdeeld in 5 kaarten:

- Kaarten 1–3: tonen delen van het scenario (leerlingen moeten ze in de juiste volgorde leggen).
- Kaarten 4–5: geven twee mogelijke oplossingen voor het scenario (de ene is juist, de andere onjuist).

De speler moet:

1. De kaarten 1–3 zo leggen dat ze de situatie correct weergeven.
2. Kaart 4 of 5 kiezen om de situatie op te lossen.
3. Indien nodig met de groep bespreken waarom de gekozen oplossing juist of onjuist is.

Beoordeling

De verworven kennis en vaardigheden worden beoordeeld op basis van de gekozen vorm van beloning. Als de keuze onjuist is, krijgt de speler geen beloning, maar legt de docent de juiste oplossing voor de situatie uit.

Reflectie

Discussie over de situatie op de kaarten – vragen over of de leerling in een soortgelijke situatie is geweest, hoe deze werd opgelost, hoe hij zich voelde na de beslissing.

Beoordeling

De kennis die in het spel is opgedaan, kan worden toegepast in alledaagse situaties. Het spel kan worden gespeeld in taallessen, ethieklessen, levensvaardigheidslessen, bij activiteiten van psychologen, sociaal pedagogen en speciale pedagogen.

Module 1 Interactieve activiteiten en spelletjes

3e plan "In de winkel"

HOOFDSTUK	DETAILED INFORMATION
Naam van de les	In de winkel
Klasse / vak	Basisonderwijs / Moedertaal (Litouws)
Duur / aantal uren	2 academische uren (eerste sessie 1 uur, tweede sessie 1 uur)
Leerdoelen	De leerlingen zullen in staat zijn om: • Producten in de winkel benoemen, producten groeperen en samenvatten; • Een gelezen tekst begrijpen; • Sociale situaties en hun rol daarin te begrijpen; • Aankopen te plannen.
Benodigde materialen	• Productkaarten met afbeeldingen en namen voor in de winkel. • Illustraties van winkelafdelingen. • Recepten voor gerechten. • Piramide voor gezonde voeding.
Inleiding	Het spel "In de winkel" is bedoeld om de taal-, sociale en cognitieve vaardigheden van leerlingen te ontwikkelen, evenals hun communicatieve, cognitieve, digitale, sociale, emotionele en gezonde levensstijlcompetenties.
Instructies	Het spel heeft 4 niveaus: In het eerste niveau leren leerlingen de product- en naamkaartjes aan elkaar te koppelen. • In het tweede niveau groeperen de spelers de kaarten en leggen ze in de winkelafdelingen • "Groenten en fruit", "Vlees en vis", "Melk", "Meel" en "Dranken". 3 In het derde niveau lezen de leerlingen het recept van een gerecht en stellen ze een boodschappenmandje samen. • 4 In het derde niveau krijgen de spelers een boodschappenmandje en schrijven ze, na het lezen van de inhoud, de naam van het gerecht op.
Spelelementen	Rollenspel. •

Module 1 Interactieve activiteiten en spelletjes

3-Lesplan "In de winkel"

AFDELING

DETAILED INFORMATION

Activiteiten

"De winkel" is een rollenspel waarin leerlingen de rol van klant spelen terwijl ze de namen van producten leren, een winkelmandje samenstellen en bedenken wat ze gaan koken. Door de producten te groeperen en in de winkelfdelingen te plaatsen, worden de kinderen verkopers. Het spel helpt bij het creëren van sociale verhalen over een bezoek aan de winkel, het kiezen van producten, het afrekenen ervan en het leren koken.

Methoden

Verhalen vertellen, lezen, rollenspel, situatieanalyse.

Beoordeling

De verworven kennis en vaardigheden worden op elk niveau beoordeeld. Als een speler een niveau niet heeft voltooid, kan hij niet doorgaan naar het volgende niveau. Afhankelijk van de ontwikkeling en vaardigheden van kinderen met SUP, worden ze geholpen door een klasgenoot, leraar of assistent, zodat ze stap voor stap naar het volgende niveau kunnen gaan. Het aantal niveaus voor elk kind wordt bepaald door de leraar die verantwoordelijk is voor het spel.

Reflectie

Rekening houdend met de individuele behoeften van de kinderen, stelt de leerkracht voor om: een lijst op te stellen van de voedingsmiddelen die voor het avondeten zullen worden gegeten, uit te leggen in welke rubriek de voedingsmiddelen moeten worden gezocht die nodig zijn om het gerecht te bereiden, het recept te schrijven van het gerecht dat ze hebben gegeten.

Huiswerk / extra opdracht

De kennis die tijdens het spel wordt opgedaan, kan worden verdiept in lessen wiskunde, natuurwetenschappen, ethiek, levensvaardigheden en technologie, waarbij wordt gesproken over de prijzen van goederen, de herkomst van goederen, gezonde voeding, een gezonde levensstijl en de esthetiek van schappen en borden.

Beoordeling

De leerlingen delen hun indrukken over de geleerde productnamen, de mogelijkheid om zelf gerechten te kiezen en bespreken op basis van de piramide van gezonde voeding welke producten gezond zijn en welke met mate moeten worden geconsumeerd.

Module 1 Interactieve activiteiten en spelletjes

4-Plan "Zinnen toren"

Naam van de les

- ♦ Zinnen-toren

Klasse / vak

- ♦ Basisonderwijs / Talen

Duur / aantal uren

- ♦ 1 uur

Leerdoelen

- Woordenschat: kinderen leren verschillende woorden (werkwoorden, voornaamwoorden, bijvoeglijke naamwoorden en bijwoorden) herkennen en gebruiken die nodig zijn om een zin te vormen.
- Begrip van de zinsbouw: kinderen leren de belangrijkste onderdelen van een zin te begrijpen.

Benodigde materialen

- ♦ Steentjes (fysiek of virtueel) Fysieke of virtuele torenbasis
- ♦ Woordenbankkaartjes
- ♦ Beloningen/motiverende elementen Oefenbladen
- ♦ of werkboeken
- ♦

Inleiding

Het doel van het spel is om te leren correcte zinnen te vormen en torens van woorden te bouwen. Presenteer het spel als volgt aan de kinderen:

"Vandaag gaan we torens van zinnen bouwen! Net zoals een gebouw uit stenen wordt opgebouwd, zo wordt een zin uit woorden opgebouwd. We beginnen met twee eenvoudige stenen en voegen bij elke stap één steen toe, zodat onze zinnen langer, complexer en interessanter worden. Zijn jullie klaar om echte zinnenbouwers te worden?"

Instructies

- 1 Fase. Begin met eenvoudige zinnen. Bijvoorbeeld: "Kind" en "rent". De kinderen moeten deze bouwstenen samenvoegen en de zin hardop voorlezen.
- 2 Fase Voeg in elke fase een nieuwe "steen" toe die de zin verlengt. Gebruik vragen. Bijvoorbeeld "Waar?", "Wanneer?", "Hoe?", "Wat?". De kinderen moeten de juiste tegel kiezen uit de voorgestelde woorden of zinnen.
- 3 Fase. Telkens wanneer een nieuwe tegel wordt toegevoegd, lezen alle kinderen hardop een nieuwe, langere zin voor.

Module 1 Interactieve activiteiten en spelletjes

4-Plan "Zinnen-toren"

HOOFDSTUK

DETAILED INFORMATION

Spelelementen

Niveaus. Het spel heeft verschillende niveaus. Op elk niveau worden steeds meer zinsdelen toegevoegd en kinderen gaan naar een hoger niveau door steeds langere zinnen te maken.

Prestatiesysteem. Elk kind krijgt voor elk niveau symbolische cadeautjes: stickers, sterretjes of virtuele punten.

Teamwork. Kinderen kunnen in paren of teams spelen, samen zinnen maken en hun samenwerkingsvaardigheden ontwikkelen.

Winst. U kunt een winstmechanisme toevoegen waarbij kinderen prijzen krijgen voor creativiteit, de langste zin of de beste zinsbouw.

Methoden

- Uitleg.
- Demonstratie.
- Spelelementen.

Activiteiten

- **Zinnen maken.** De kinderen kiezen blokjes met woorden en stapelen die op elkaar om een zin te maken. Elke zin moet complexer worden door nieuwe elementen toe te voegen (Wat? Hoe? Waar? Wanneer? enz.).
- **Team Tower.** A group activity in which the team has to build the tallest tower possible within a set time. hogere toren van zinnen moet bouwen. Het team dat de meest zinvolle zinnen vormt, wint.
- **Zinnen herkennen.** Er worden door elkaar gehaalde zinsdelen gegeven. De kinderen moeten deze in de juiste volgorde zetten om een zinvol zinsdeel te vormen.

Beoordeling

Zinnen maken. Beoordeelt het vermogen om zinsdelen samen te voegen en de betekenis van een zin te begrijpen.

Juistheid van de zin. De leerkracht beoordeelt of de zinnen zinvol zijn en aan de grammaticaregels voldoen.

Woordenschat. Er wordt gekeken hoe kinderen nieuwe woorden en uitdrukkingen in hun zinnen gebruiken.

Teamwork. We kijken naar hoe goed de kinderen kunnen samenwerken, ideeën delen en samenwerken.

Reflectie

Aan het einde van het spel wordt de kinderen gevraagd om de eerste zinnen te vergelijken met de laatste zin en te bespreken welke mooier, beeldender en informatiever is.

Huiswerk / extra opdracht

Zinnen afmaken. De kinderen krijgen 2-3 onvolledige zinnen die ze moeten afmaken. Bijvoorbeeld "De kat slaapt...", "Het kind speelt...", "De vogel vliegt...". Ze moeten aanvullingen toevoegen: Waar? Wanneer? Hoe? Waarom?

Beoordeling

Formele beoordeling: aantal correcte zinnen, zinsbouw, vermogen om zinsdelen te herkennen en te begrijpen.

Vooruitgang. Beoordeel de vooruitgang van elk kind, wijs hen erop dat ze in het begin met eenvoudige zinnen zijn begonnen en daarna met succes zijn overgestapt op complexere zinnen.

Module 1 Interactieve activiteiten en spelletjes

Plan 5 "Reis naar school"

HOOFDSTUK	DETAILDE INFORMATIE
Naam van de les	Reis naar school
Klasse / vak	Basisonderwijs / Sociale vaardigheden
Duur / aantal uren	1 uur
Leerdoelen	- Kinderen leren om alledaagse situaties te herkennen die verband houden met school en de sociale omgeving. - Het vermogen ontwikkelen om de juiste beslissingen te nemen in alledaagse situaties die verband houden met veiligheid, gedrag en verantwoordelijkheid. - Versterken van probleemoplossende vaardigheden door middel van interactief leren. - Het sociale bewustzijn van kinderen vergroten en hun vermogen om te reageren op signalen uit hun omgeving (bijv. verkeerslichten, regels voor zebrapaden). - Samenwerking en geduld stimuleren door teamspelen en spelonderwijs leren te vergemakkelijken.
Benodigde materialen	- Speelbord met vakjes (situaties en plaatsen waarmee het kind in de schoolomgeving te maken kan krijgen: verkeerslichten, zebrapaden, pauze, schoolplein enz. - Speelfiguren (één figuur per speler). - Dobbelsteen (om te bepalen hoeveel vakjes er gegooid moeten worden). - Kaarten met vragen en antwoordmogelijkheden die overeenkomen met de situatie op elk vakje.
Inleiding	De kinderen maken kennis met de spelregels. Dit spel helpt je om te leren hoe je je moet gedragen in bepaalde alledaagse situaties die je kunt tegenkomen op weg naar school of op school. Kies een antwoord uit de gegeven opties en het juiste antwoord laat je verder gaan.
Instructies	De spelers gooien om beurten de dobbelstenen en bewegen zich over de velden van het spelbord op basis van de gegooidde punten. Elk veld komt overeen met een bepaalde situatie. De speler die op het veld met de situatie stopt, krijgt een vraag en antwoordopties. Als het antwoord juist is, mag de speler één vakje verder gaan. Als het antwoord onjuist is, blijft de speler staan, maar wordt de situatie met alle spelers besproken.
Spelelementen	- Het gooien van de dobbelsteen voegt een element van willekeur toe. - Een extra stap voor een juist antwoord stimuleert het kind om de juiste beslissingen te nemen. - De vakjes met uitdagingen en oplossingen maken het spel interactief en educatief. - De spelpersonages (of avatars) en het kleurrijke bord zorgen voor visuele aantrekkingskracht en stimuleren betrokkenheid. - Een mogelijke tijdslimiet voor het beantwoorden van vragen kan een competitief element toevoegen.

Module 1 Interactieve activiteiten en spelletjes

5-Plan "Reis naar school"

HOOFDSTUK

DETAILLERDE INFORMATIE

Methoden

Interactief leren – kinderen leren door direct deel te nemen aan situaties waarin ze elementen uit het dagelijks leven kunnen herkennen.

elementen uit het dagelijks leven kunnen herkennen.

Groepsspel – stimuleert samenwerking, discussies tussen kinderen en de ontwikkeling van sociale vaardigheden. **Scenarioanalyse** – in elk vakje van de doos worden kinderen geconfronteerd met scenario's waarin ze het juiste gedrag moeten bepalen.

- Gooi de dobbelsteen en verplaats je over de vakjes.

Activiteiten

- Neem beslissingen op basis van de situaties in de vakjes.

- Groepsdiscussies over de antwoorden, zodat kinderen hun ideeën kunnen delen en van elkaar kunnen leren.

Beoordeling

Tijdens het spel observeert de leerkracht hoe de kinderen situaties oplossen, beoordeelt hij hun vermogen om de juiste antwoorden te vinden en hun vooruitgang tijdens het spel.

De leerkracht kan de beslissingen van de kinderen met hen bespreken, hen helpen hun fouten te begrijpen en de juiste antwoorden uitleggen.

Reflectie

Neem na het spel de tijd om na te denken:

- "Wat was gemakkelijk?"
- Wat was moeilijk?
- Wat hebben jullie geleerd?"
- "Met welke situaties worden jullie op weg naar school geconfronteerd?"
- Welke situaties waren moeilijk, en waarom?

Beoordeling

Aantal juiste antwoorden. Tijdens het spel wordt het aantal juiste antwoorden van het kind bijgehouden.

Gedrag. Er wordt gekeken hoe het kind zich tijdens het spel gedroeg: was het geduldig, werkte het samen met anderen? Leerprestaties. Deze worden beoordeeld op basis van hoe goed het kind de kennis onthoudt en toepast in andere situaties. Dit spel is een geweldige manier om kinderen op een speelse manier dagelijkse levensvaardigheden bij te brengen.

Module 1 Interactieve activiteiten en spelletjes

6-Plan "Virtueel winkelen"

AFDELING	DETAILED INFORMATION
Naam van de les	Simulatie "virtueel winkelen"
Klasse / vak	Middelbare scholieren
Duur / aantal uren	2 uur (1 sessie: 1 uur; 2 sessie: 1 uur)
Leerdoelen	• Leerlingen leren hoe ze zich in een winkel moeten gedragen; • Communicatieve vaardigheden en gepast gedrag in sociale situaties ontwikkelen; • Ze leren de juiste uitdrukkingen te gebruiken tijdens het winkelen.
Benodigde materialen	Computer met toegang tot een aankoopssimulatie
Inleiding	De docent laat zien hoe de simulatie werkt, legt uit hoe je boodschappen doet en de juiste uitdrukkingen gebruikt.
Instructies	Gebruikt verschillende varianten en imiteert verschillende situaties.
Spelelementen	Het creëren van een gevoel van keuze; Overgang naar een complexer actieniveau; Concreet doel, missie.

1e subsysteem Interactieve activiteiten en spelletjes

6e plan "Virtueel winkelen"

HOOFDSTUK

DETAILLERDE INFORMATIE

Methoden

- Simulatiemethode;
- Computerspel;
- Activeringsmethode.

Activiteit

De leerlingen werken individueel of in tweetallen en proberen verschillende winkelscenario's uit in het spel, terwijl De leerkracht observeert en helpt.

Beoordeling

De leerkracht bespreekt de ervaringen van de leerlingen in het spel en controleert of ze de uitdrukkingen met betrekking tot winkelen correct hebben gebruikt.

Reflectie

Bedenk welke antwoorden de tijd die nodig is om de taak uit te voeren verkorten.

Beoordeling

Beoordeel hoe de leerlingen met elkaar omgingen en of ze de sociale situaties in het spel begrepen.

Module 1 Interactieve activiteiten en spelletjes

Plan 7 "Digitale keuken"

HOOFDSTUK	DETAILLERDE INFORMATIE
Naam van de les	Levensvaardigheden – "Digitale keuken"
Klasse / vak	Middelbare scholieren
Duur / aantal uren	2 uur (1 sessie: 1 uur; 2 sessie: 1 uur)
Leerdoelen	• Leerlingen leren de belangrijkste voedingsmiddelen en hun namen herkennen; • In staat zijn om de belangrijkste handelingen uit te voeren die verband houden met het bereiden van voedsel.
Benodigde materialen	Computer/tablet met toegang tot een educatief kookspel. Projector om het spel aan de hele groep te laten zien.
Inleiding	De leerkracht vraagt de leerlingen naar hun favoriete gerechten en ingrediënten die ze kennen, en legt uit dat ze vandaag allemaal gaan leren koken met behulp van een computerspel.
Instructies	De leerkracht laat zien hoe het spel werkt, hoe je producten kiest en verschillende keukenactiviteiten uitvoert.
Spelelementen	Het creëren van een gevoel van keuze; Overgang naar een complexer actieniveau; Realisatie van een concreet doel, een missie; Beloning; Gokelementen.



„Interessant feit: gamificatie in inclusieve educatie"



Co-funded by the European Union

Module 1 Interactieve activiteiten en spelletjes

Plan 7 "Digitale keuken"

HOOFDSTUK

DETAILED INFORMATION

Methoden

- Simulatiemethode (computerspel).
- Praktische methode (leren door middel van acties in het spel).

Activiteit

Leerlingen werken individueel of in tweetallen aan het bereiden van gerechten in een computerspel. De leerling waar nodig en legt de namen van de ingrediënten en de handelingen uit.

Beoordeling

Aan het einde van de les beoordeelt de docent of de leerlingen de producten correct hebben herkend en de namen die verband houden met het bereiden van voedsel.

Reflectie

Overweeg welke antwoorden de tijd die nodig is om de taak uit te voeren verkorten.

Beoordeling

Beoordeel of de leerlingen blij hebben gegeven van begrip van het kookproces en of het computerspel hen heeft geholpen bij het verwerven van culinaire vaardigheden.



"De funfactor: gamificatie voor betrokken onderwijs"



Co-funded by the
European Union

Module 1 Interactieve activiteiten en spelletjes

Plan 8 "Digitaal huishoudbudget"

AFDELING	DETAILED INFORMATION
Naam van de les	Digitaal huishoudbudget
Klasse / vak	Middelbare scholieren / Levensvaardigheden
Duur / aantal uren	2 uur (1 sessie: 1 uur; 2 sessie: 1 uur)
Leerdoelen	• Leerlingen leren een huishoudbudget op te stellen. • Ze zullen vaardigheden op het gebied van financiële besluitvorming ontwikkelen.
Benodigde materialen	Computer/tablet met toegang tot het budgetbeheersingsspel; Projector voor groepsspel.
Inleiding	De docent vraagt de leerlingen naar hun uitgavenpatroon en legt uit dat ze vandaag gaan leren Budgeting via een computerspel.
Instructies	De leerkracht laat zien hoe het spel gebruikt moet worden, hoe uitgaven gepland moeten worden en hoe beslissingen over aankopen genomen moeten worden.
Spelelementen	Het creëren van een gevoel van keuze; Overgang naar een complexer actieniveau; Realisatie van een concreet doel, missie; Beloningssysteem; Gokelementen.

Module 1 Interactieve activiteiten en spelletjes

Plan 8 "Digitaal huishoudbudget"

AFDELING	DETAILED INFORMATION
Methoden	• Simulatiemethode (computerspel); • Probleemoplossingsmethode (oplossing van financiële problemen).
Activiteiten	Leerlingen werken individueel of in tweetallen, nemen financiële beslissingen in het spel en proberen het huishoudbudget in evenwicht te houden. De leerkracht volgt de voortgang.
Beoordeling	Aan het einde van de les controleert de leerkracht of de leerlingen hun budget correct hebben beheerd en of ze de basisprincipes van financiën begrijpen.
Reflectie	Bedenk hoe je je budget efficiënter kunt beheren, zodat je aan het einde ervan zoveel mogelijk geld overhoudt.
Beoordeling	Beoordeel of de leerlingen in staat waren om verantwoorde financiële beslissingen te nemen en of het computerspel hen heeft geholpen om dit onderwerp te begrijpen.

1 module Interactieve activiteiten en spelletjes

Plan 9 "Simulatie van het dagelijks leven"

HOOFDSTUK

DETAILED INFORMATION

Naam van de les

Simulatie van het dagelijks leven

Klasse / vak

Middelbare scholieren / Levensvaardigheden

Duur / aantal uren

2 uur (1 sessie: 1 uur; 2 sessie: 1 uur)

Leerdoelen

- Leren om dagelijkse activiteiten te plannen (voeding, persoonlijke hygiëne, huishoudelijke taken, relaties met anderen).
- Uitzoeken hoe je je tijd en budget kunt beheren in een gesimuleerde omgeving.

Benodigde materialen

Computer met geïnstalleerde spelprogramma,
projector voor de presentatie van het spel.

Inleiding

De docent bespreekt de dagelijkse activiteiten van de leerlingen en vraagt hoe zij hun tijd indelen.
De leerkracht legt uit dat er dagelijkse situaties uit het leven worden nagespeeld in een spel dat hen leert om beslissingen te nemen.

Instructies

De leerkracht laat zien hoe de spelpersonages moeten worden bestuurd, hoe activiteiten moeten worden gekozen en hoe het budget moet worden beheerd. Hij wijst erop dat de leerlingen voor hun eigen behoeften moeten zorgen: voeding, slaap, persoonlijke hygiëne, werk.

1e subsysteem Interactieve activiteiten en spelletjes

9e plan "Dagelijkse levenssimulatie"

Activiteiten

Leerlingen spelen personages in een spel, zorgen voor hun behoeften, voeren dagelijkse taken uit en nemen beslissingen over financiën, tijd en sociale relaties.

Beoordeling

De leerkracht helpt de leerlingen de gevolgen van hun beslissingen te begrijpen.

Reflectie

Aan het einde van de les bespreekt de docent met de leerlingen hoe ze zijn omgegaan met tijdplanning, het opstellen van een begroting en het voldoen aan de behoeften van hun personages.

Huiswerk / extra opdrachten

Bedenk hoe dezelfde problemen op verschillende manieren kunnen worden opgelost, met hetzelfde resultaat.

Beoordeling

Beoordeel of de leerlingen in staat waren om de juiste beslissingen te nemen en of ze begrepen hoe ze met verschillende aspecten van het leven moeten omgaan.

Module 1 Interactieve activiteiten en spelletjes

10e plan "Virtuele stad"

HOOFDSTUK	DETAILDE INFORMATIE
Naam van de les	Virtuele stad
Klasse / vak	Middelbare scholieren / Levensvaardigheden
Duur / aantal uren	2 uur (1e sessie: 1 uur; 2e sessie: 1 uur)
Leerdoelen	Ontwikkeling van lees-, luister- en spreekvaardigheid in het Engels. Leren van woorden die verband houden met de stad, zoals 'bakkerij', 'politiebureau', 'ziekenhuis', 'park' enz. Communicatie in alledaagse situaties, zoals winkelen, de weg vragen, oefenen.
Benodigde materialen	Computer met geïnstalleerd spel
Inleiding	De docent presenteert de leerlingen de 'virtuele stad' en legt uit dat ze door de stad zullen reizen en verschillende taken in het Engels zullen uitvoeren. De belangrijkste woorden die tijdens het spel zullen worden gebruikt, worden besproken.
Instructies	De docent legt de spelregels uit: de leerlingen gaan op pad door de stad, verzamelen voorwerpen, communiceren met de personages in het spel en lossen opdrachten op waarvoor kennis van het Engels nodig is.
Gamification-elementen	Het creëren van een gevoel van keuze; Overgang naar een complexer actieniveau; Het bereiken van een specifiek doel, het volbrengen van een missie; Beloningssysteem; Gokelementen.



„Interessant feit: gamificatie in inclusieve educatie"



Co-funded by the European Union

Module 1 Interactieve activiteiten en spelletjes

10e plan "Virtuele stad"

Beoordeling

De leerkracht wijst op wat er aandacht verdient of hoe men zich in de nieuwe stad kan oriënteren.

Feedback

De docent volgt de voortgang van de leerlingen en let daarbij op hoe ze de opdrachten uitvoeren en communiceren in het Engels.

. Leerlingen worden beoordeeld op basis van het aantal voltooide taken en de nauwkeurigheid van hun taalgebruik.

Huiswerk / extra opdrachten

Bedenk hoe je je door een stad die je kent kunt verplaatsen; stel een route samen voor andere leerlingen.

Beoordeling

Beoordeel of de leerlingen de opdrachten begrepen en in het Engels konden communiceren. Overweeg welke elementen van het spel voor hen het moeilijkst waren en of ze de taalbarrières hebben kunnen overwinnen.

Module 2 Adaptief leren

Plan 1 "Herkennen van je eigen emoties"

HOOFDSTUK

DETAILED INFORMATION

Naam van de les

Herkenning van je eigen emoties

Klasse / vak

Middelbare scholieren met speciale onderwijsbehoeften

Duur / aantal uren

1 uur

Leerdoelen

De leerlingen zullen in staat zijn om:

- De belangrijkste emoties herkennen en benoemen, zoals blijdschap, verdriet, boosheid en angst.
- Situaties te beschrijven waarin ze deze emoties ervaren.
- De belangrijkste strategieën te demonstreren om met sterke emoties om te gaan.

Benodigde materialen

Emotiekaarten met verschillende gezichtsuitdrukkingen die verschillende emoties weergeven.
Reflectieoefeningen: vragen en afbeeldingen die leerlingen aanzetten tot nadenken over situaties die ze hebben meegemaakt of waargenomen.
Mindfulness-apps: digitale apps voor ademhalingsoefeningen en ontspanningstechnieken (bijv. Calm, Headspace).
Gekleurde stiften en papier, zodat leerlingen hun emoties kunnen visualiseren.

Inleiding

Inleiding (5–10 minuten):

Begin met het introduceren van het begrip emoties en leg uit waarom het belangrijk is om ze te begrijpen. Laat een aantal emotiekaarten zien en vraag de leerlingen te raden welke emotie het is. Betrek ze bij de activiteit door te vragen: "Wanneer voel je dit?"

A. Oefening met emotiekaarten (10-15 minuten):

1 Stap. Laat elke emotiekaart één voor één zien en vraag de leerlingen om de emotie te herkennen (bijv. blijdschap, verdriet, boosheid).

2 Stap. Als de emotie is herkend, vraag de leerlingen dan om een situatie te delen waarin ze deze emotie hebben gevoeld. Als de leerlingen moeite hebben om dit verbaal te beantwoorden, kunnen ze de situatie tekenen of opschrijven. Aanpassing voor leerlingen met speciale behoeften: non-verbale leerlingen kunnen de kaart aanwijzen die hun gevoelens weergeeft of ondersteunende communicatiehulpmiddelen gebruiken.

B. Bewustzijnsoefening (10 minuten):

Help de leerlingen een eenvoudige ademhalingsoefening te doen met behulp van een mindfulness-app. Moedig hen aan om hun ogen te sluiten en zich te concentreren op hun ademhaling, zodat ze tot rust kunnen komen. Leg uit hoe ze deze techniek kunnen gebruiken wanneer ze zich gestrest of overweldigd voelen.

C. Reflectieoefening (10-15 minuten):

Deel de reflectiebladen uit en vraag de leerlingen een tekening te maken of een zin te schrijven over een moment waarop ze een van de besproken emoties hebben gevoeld.
Bespreek met de groep of de leerlingen hun gedachten willen delen, of laat ze er privé over nadenken als ze dat willen.

Instructies en activiteiten:

2 module Adaptief leren

1-lesplan "Herkennen van je eigen emoties"

HOOFDSTUK

DETAILLERDE INFORMATIE

Spelelementen

Emotiepunten. Geef punten voor het herkennen van emoties en het delen van situaties. Dit spelelement zal leerlingen motiveren om actiever deel te nemen en zich meer in te zetten.

Rustteken. Na het voltooien van de bewustzijnsoefening krijgen de leerlingen een 'rustteken' dat hun hun vermogen om ademhalingstechnieken effectief toe te passen.

Methoden

Activiteit met emotiekaarten:

1. Startactiviteit. De docent laat emotiekaarten zien en de leerlingen herkennen de emoties die erop staan. Ze kunnen deze emoties koppelen aan hun eigen verhaal of ervaring. Discussie over emoties. Elke leerling deelt wanneer en waarom hij een bepaalde emotie heeft gevoeld. Dit bevordert empathie en emotioneel bewustzijn in de groep.

Digitale bewustzijnsoefening:

2. Ontspanningstechnieken. Er wordt een korte ademhalingsoefening gedaan met de leerlingen. Met behulp van een bewustzijnsapp leren de leerlingen verschillende ademhalings- en ontspanningstechnieken. Individuele technieken. De leerlingen proberen verschillende technieken uit totdat ze de techniek vinden die het beste bij hen past. De apps helpen hen te ontdekken welke methode het meest effectief is.
3. **Individuele gesprekken en consultaties:**
Individuele gesprekken. Leerlingen krijgen de kans om individueel met de leerkracht te praten, waar ze hun emoties dieper kunnen onderzoeken. Het doel is hen te helpen hun emotionele toestand te begrijpen en geschikte strategieën te ontwikkelen om deze te beheersen.
Werken in kleine groepen. Leerlingen werken in kleine groepen om elkaars emoties te begrijpen en gezamenlijke oplossingen te vinden voor emotionele uitdagingen.

Observatie. De leerkracht observeert hoe de leerlingen op de opdrachten reageren. Let erop of ze emoties correct kunnen herkennen en of ze zich inzetten voor de bewustzijnsoefening.

Reflectiewerkblad. Gebruik de werkbladen van de leerlingen als hulpmiddel om hun begrip van emoties en de situaties die deze emoties oproepen te beoordelen.

Individuele feedback. Geef de leerlingen individuele feedback en erken hun inspanningen en vooruitgang in het begrijpen van hun emoties.

Beoordeling

Sluit de les af door de leerlingen te vragen na te denken over hoe ze het geleerde kunnen toepassen in hun dagelijks leven.

in het dagelijks leven. Vraag hoe ze zich voelen als ze verdrietig of boos zijn, en wat je in dat geval kunt doen.

Reflectie

Huiswerk / extra opdrachten

Oefenen thuis. Leerlingen kunnen richtlijnen krijgen voor het thuis oefenen van ontspanningstechnieken. bijvoorbeeld door elke dag een paar minuten aan ademhalingsoefeningen te besteden.

Betrokkenheid van ouders. De families van leerlingen worden geïnformeerd over de voortgang van hun kinderen op het gebied van emotionele bewustwording en krijgen advies over hoe ze thuis kunnen helpen bij de emotionele ontwikkeling.

Beoordeling

Opmerkingen van de docent. Houd een logboek bij van de voortgang van elke leerling met betrekking tot het herkennen van emoties en het gebruik van ontspanningstechnieken.
hoe vaak ze emotiebeheersing hebben geoefend.

Module 2 Adaptief leren

Plan 1 "Herkenning van je eigen emoties"

HOOFDSTUK

DETAILLERDE INFORMATIE

Bronnen

- Gezichtsuitdrukingskaarten: <https://www.teacherspayteachers.com/Product/Emotion-and-Feelings-Face-Cards-for-Preschoolers-with-Real-Life-Photos-9068628>
- CASEL (Samenwerking op het gebied van academisch, sociaal en emotioneel leren) | Website: <https://casel.org/>
- Lowenstein, A., & Sterna, M. (2022). Social Emotional Classroom: A New Way to Educate Students and Understand the Brain. Norton Professional Books.
- Calm: een mindfulness-app met ontspannings- en ademhalingsoefeningen die speciaal voor kinderen zijn ontwikkeld. Deze app kan worden gebruikt om leerlingen te helpen bij het ontwikkelen van emotionele regulatievaardigheden (App Store: Calm App)



"De fun factor: gamification voor betrokken onderwijs"

S

Module 2 Adaptief leren

HOOFDSTUK

DETAILDE INFORMATIE

Naam van de les

Sociale etiquette in de gemeenschap

Klasse / vak

Middelbare scholieren (SUP)

Duur / aantal uren

1 uur

Leerdoelen

- De belangrijkste sociale omgangsregels leren (bijv. in de rij staan, 'dank u' zeggen, beleefd spreken).
- Het vormen van gepaste sociale relaties.
- Vaardigheden ontwikkelen die nodig zijn om zelfstandig te kunnen handelen in sociale situaties.

Benodigde materialen

Visuele richtlijnen. Posters waarop de stappen voor in de rij staan, bedanken en beleefd spreken worden getoond.

Materiaal voor rollenspellen. Voorwerpen voor rollenspellen in sociale situaties (bijv. nagebootste voorwerpen om boodschappen te doen).

Scenariokaarten. Kaarten waarop verschillende sociale situaties worden beschreven (bijv. "Een vriend leent je een potlood; wat doe je?").

Checklist. Een eenvoudige checklist waarmee de leerkracht kan controleren of de leerlingen de belangrijkste sociale gedragsnormen naleven (bijvoorbeeld in de rij wachten, 'dank u' zeggen, beleefd spreken).

Inleiding

Inleiding (5-10 minuten):

Presentatie van het onderwerp. Begin met de vraag 'Wat zijn sociale regels?'. Leg uit waarom sociale omgangsvormen belangrijk zijn in het dagelijks leven. Bespreek het belang van gedrag, zoals in de rij wachten, 'dank u wel' zeggen en beleefd communiceren in sociale situaties.

A. Activiteit in de rij staan (10-15 minuten):

1 Stap 1. Laat de leerlingen de poster met regels voor in de rij staan zien (bijvoorbeeld achter anderen staan, persoonlijke ruimte respecteren).

2 Stap. Vorm een kleine rij in de klas en vraag de leerlingen om te leren wachten op hun beurt.

Een product 'kopen'. Elke leerling pakt om de beurt een product en doet alsof hij betaalt terwijl hij in de rij staat te wachten. Inclusief onderwijs. Voor leerlingen die extra hulp nodig hebben, kunnen kleinere groepen worden gevormd of kan individuele hulp worden geboden.

B. Activiteit rond bedanken en beleefd spreken (15 minuten):

1 Stap. Leg uit hoe je op de juiste manier 'dank u' zegt en hoe belangrijk het is om positieve lichaamstaal te gebruiken (bijv. oogcontact maken, glimlachen).

2 Stap. Vraag de leerlingen om in tweetallen te gaan staan en te oefenen met elkaar te bedanken en beleefd te communiceren.

Extra hulp. Voor leerlingen die extra hulp nodig hebben, kunnen visuele en verbale herinneringen worden gebruikt.

Hoofdactiviteit en methoden

Module 2 Adaptief leren

Plan 2 'Sociale etiquette in de gemeenschap"

HOOFDSTUK

DETAILED INFORMATIE

Hoofdactiviteiten en methoden

C. Rollenspel in sociale situaties (15-20 minuten):

1 Stap Deel de leerlingen scenario-kaartjes uit met sociale situaties waarmee ze kunnen tegenkomen (bijv. 'Een vriend helpt je; hoe reageer je?').

2 Stap. De leerlingen spelen de scenario's na en oefenen daarbij de aangeleerde sociale vaardigheden, zoals wachten in de rij, bedanken en vriendelijk praten.

Groepswork. Kleine groepen kunnen verschillende sociale situaties naspelen om de sociale etiquetecultuur te versterken.

1. Etiquettepunten:

Elke keer dat een leerling zich succesvol aan een sociale regel houdt (bijvoorbeeld geduldig wachten, 'dank u' zeggen of beleefd spreken), krijgt hij 'etiquettepunten'.

Aan het einde van de les kunnen leerlingen hun punten tellen en streven naar een persoonlijk record in de toekomst.

2. Bepaalde tekens:

Maak verschillende stickers of labels voor bepaald sociaal gedrag. Bijvoorbeeld: een sticker voor geduld bij het wachten in de rij; een sticker voor beleefdheid bij het gebruik van vriendelijke woorden; een sticker voor dankbaarheid bij het uiten van dankbaarheid. Leerlingen kunnen deze stickers verzamelen wanneer ze elk gedragspatroon onder de knie krijgen en ze met trots tentoonstellen op het 'sociale vaardighedenbord' in de klas.

3. Ranglijst:

Hoewel individuele vergelijkingen niet altijd nuttig zijn voor leerlingen met speciale behoeften, kunt u een persoonlijk voortgangsrapport maken waarin leerlingen hun voortgang in de loop van de tijd kunnen zien. De ranglijst kan worden gebruikt om te laten zien hoeveel punten elke leerling heeft behaald of hoeveel stickers ze in een aantal lessen hebben verdiend.

4. Mystery Scenarios:

Introduceer het spel 'Mystery Scenarios', waarbij leerlingen aan het einde van de les worden geconfronteerd met een onverwachte sociale situatie. Als ze het juiste antwoord geven (met behulp van wat ze hebben geleerd), krijgen ze een extra beloning, zoals extra punten of een speciale sticker. Dit zorgt voor dynamiek in de les en stimuleert leerlingen om alert te zijn en hun vaardigheden spontaan toe te passen.

5. Sociale sterren van de dag:

Beloon aan het einde van de les de leerling die de beste sociale omgangsvormen heeft getoond met een certificaat of prijs voor 'Sociale ster van de dag'. Dit kan een roulerende prijs zijn, die alle leerlingen stimuleert om hun best te doen.

Spelelementen

Beoordeling

Observatie. Gedurende de hele les observeert de leerkracht hoe de leerlingen zich aan de sociale regels houden. Individuele feedback. Elke leerling krijgt individuele feedback over hoe hij of zij met sociale situaties is omgegaan. Beoordeling door middel van rollenspellen. Tijdens rollenspellen worden leerlingen beoordeeld op hun vermogen om zich aan sociale regels te houden.

Module 2 Adaptief leren

2-Lesplan "Sociale etiquette in de gemeenschap"

HOOFDSTUK

DETAILED INFORMATION

Reflectie

Reflectie en afsluiting (5 minuten):

Vragen en antwoorden. Vraag de leerlingen: "Welke sociale regels hebben we vandaag geleerd?", om de belangrijkste punten te versterken.

Oefening thuis. Moedig leerlingen aan om deze sociale gedragsmodellen thuis en in de gemeenschap te oefenen.

Observatie.

Tijdens de activiteiten observeert de leerkracht hoe elke leerling zich aan de sociale regels houdt. Concreet beoordeelt de leerkracht:

Of de leerling geduldig in de rij wacht, zonder anderen te storen.

Het vermogen van de leerling om 'dank u' te zeggen en beleefd taalgebruik te hanteren in verschillende situaties. De lichaamstaal van de leerling (bijv. oogcontact, gepaste gebaren, bijv. glimlachen).

Checklist voor sociaal gedrag.

De leerkracht kan een eenvoudige checklist gebruiken om bij te houden of de leerlingen de belangrijkste sociale gedragsmodellen met succes toepassen:

Wachten in de rij: heeft de leerling de persoonlijke ruimte gerespecteerd en op zijn

beurt gewacht? Bedanken: heeft de leerling op gepaste wijze bedankt?

Beleefde taal: sprak de leerling vriendelijk en respectvol tegen anderen?

Individuele feedback:

Aan het einde van de les krijgt elke leerling mondeling feedback van de leerkracht. De leraar kan het volgende benadrukken: Positief gedrag dat de leerling heeft vertoond (bijv. "Goed gedaan, je hebt geduldig in de rij gewacht!"). Suggesties om het gedrag te verbeteren (bijv. "Vergeet de volgende keer niet oogcontact te maken als je

"dank je wel" zegt).

Zelfreflectie:

Leerlingen kunnen deelnemen aan een korte reflectieactiviteit. Ze kunnen bijvoorbeeld de volgende vragen krijgen:

"Hoe voelde je je toen je in de rij stond te wachten?"; "Was het gemakkelijk of moeilijk om 'dankjewel' te

zeggen?". Dit helpt leerlingen hun vooruitgang op het gebied van sociaal gedrag te erkennen.

Overzicht van het rollenspel:

Tijdens het rollenspel beoordeelt de leerkracht het begrip van elke leerling van de regels van sociale etiquette door hun gedrag in de scenario's te beoordelen:

Heeft de leerling adequaat gereageerd op de voorgelegde sociale situatie?

Hoe ging de leerling om met zijn leeftijdsgenoten tijdens het rollenspel?

Verdere acties:

Na de les kan de leerkracht een verdere evaluatie plannen in toekomstige lessen, zodat hij/zij kan observeren hoe de leerlingen deze sociale gedragsmodellen buiten de klas, tijdens groepsactiviteiten of in andere situaties in het echte leven toepassen.

Beoordeling

Aanvullende bronnen

Plaatjesposters: eenvoudige en duidelijke beeldmaterialen die sociale regels uitleggen. Apps en spelletjes: gebruik hulpmiddelen zoals "Emotions with Zeely", die sociale scenario's en emotiebeheersing aanleren.

Module 2 Adaptief leren

3-Plan "Zelfrespect en zelfacceptatie"

HOOFDSTUK

DETAILLERDE INFORMATIE

Naam van de les

Zelfrespect en zelfacceptatie

Klasse / vak

Middelbare scholieren (SUP)

Duur / aantal uren

1 uur

Leerdoelen

- Leert zijn positieve eigenschappen en sterke punten te herkennen.
- Je leert strategieën om je zelfvertrouwen te vergroten.
- Onderzoek zelfacceptatie en ontdek hoe je zelfvertrouwen kunt krijgen.

Benodigde materialen

Reflectiewerkbladen. Eenvoudige werkbladen waarop leerlingen hun sterke punten en positieve eigenschappen opsommen.
Zelfwaarderingkaarten. Kaarten met positieve uitspraken of positieve zelfbeoordelingen.
Spiegels. Kleine spiegels die leerlingen gebruiken tijdens de zelfacceptatie-opdracht.
Stickers/sterren. Beloningen voor leerlingen voor het voltooien van zelfwaardering-opdrachten.
Spelpunten tabel. Tabel om de voortgang van leerlingen bij het uitvoeren van zelfwaarderingsoefeningen bij te houden.

Inleiding

Inleiding (5-10 minuten):

Begin van de discussie. Begin met de leerlingen te vragen wat het betekent om tevreden te zijn met jezelf.

Vraag: "Wat vind je leuk aan jezelf?"

Presentatie van het onderwerp. Leg uit dat zelfrespect betekent dat je je goede eigenschappen erkent en dat je zelfverzekerd kunt zijn, zelfs als de situatie moeilijk is.

Hoofdactiviteit en methoden

A. Mijn positieve eigenschappen. Opdracht (10-15 minuten):

1 Stap. Deel aan elke leerling een reflectieblad uit en vraag hen om drie dingen op te schrijven of te tekenen die ze leuk vinden aan zichzelf. Bijvoorbeeld: 'Ik ben aardig', 'Ik kan goed tekenen' of 'Ik ben een goede vriend'.

2 Stap. Vraag de leerlingen na afloop van de opdracht om een van hun positieve eigenschappen met de klas te delen (als ze zich daar prettig bij voelen).

Spel. Elke leerling krijgt zelfwaarderingpunten voor het opsommen van zijn of haar positieve eigenschappen. Ze kunnen ook een 'vertrouwensster' krijgen voor het delen met de groep.

B. Spiegeloefening voor zelfacceptatie (10 minuten):

1 Stap. Geef elke leerling een klein spiegeltje en een setje zelfwaarderingkaartjes met positieve uitspraken, zoals 'Ik ben capabel', 'Ik kan uitdagingen aan' en 'Ik ben trots op mezelf'.

2 Stap 5. Moedig de leerlingen aan om naar zichzelf in de spiegel te kijken en een van de uitspraken hardop uit te spreken. Aanpassingen SUP. Leerlingen die moeite hebben met verbaal communiceren, kunnen de bevestigingskaart laten zien die het beste weergeeft hoe ze zich willen voelen.

Spel. Leerlingen die de spiegeloefening hebben voltooid, krijgen bevestigingsstickers.

Module 2 Adaptief leren

Plan 3 "Zelfrespect en zelfacceptatie"

HOOFDSTUK

DETAILED INFORMATIE

Hoofdactiviteiten en methoden

C. Uitdagingen op het gebied van zelfrespect (15-20 minuten):

- 1 Stap. Geef de leerlingen verschillende scenario's waarin ze uitdagingen of onzekerheid kunnen ervaren (bijvoorbeeld: "Je hebt het spel niet gewonnen, hoe beoordeel je je inspanningen?").
 - 2 Stap 3. Vraag de leerlingen om in tweetallen of kleine groepjes te werken en te bespreken hoe ze op deze situaties zouden reageren. Moedig hen aan om na te denken over hoe ze hun sterke punten en positieve denkwijze in elk scenario kunnen gebruiken.
- Groepsdiscussie. Bespreek na het groepswork met de hele klas de antwoorden van elk van hen. Benadruk dat zelfwaardering niet te maken heeft met succes, maar met inspanningen en zelfacceptatie. Spel. Leerlingen krijgen punten voor hun deelname aan de uitdagingsscenario's en het bedenken van positieve antwoorden.

Spelelementen

Zelfwaarderingpunten: De leerlingen krijgen punten voor het herkennen van positieve eigenschappen, het delen van positieve gedachten en het succesvol volbrengen van zelfwaarderinguitdagingen.

Tekens en sterren. Beloon leerlingen met vertrouwenssterren en bevestigingstekens wanneer ze taken uitvoeren, bijvoorbeeld door bevestigingen te delen of positief te reageren op moeilijke situaties.

Vertrouwensniveaus. Creëer zelfwaarderingsniveaus waarin leerlingen naar een hoger niveau kunnen stijgen door punten en tekens te verzamelen. Bijvoorbeeld:

- 1 niveau – 'Beginner in zelfvertrouwen';
- 2 niveau – 'Vertrouwensbouwer';
- 3 niveau – 'Kampioen in zelfacceptatie'.

Beoordeling

Observatie. De leerkracht observeert hoe leerlingen deelnemen aan zelfwaarderingactiviteiten, waarbij hij/zij let op hun bereidheid om deel te nemen en hun reacties op scenario's.

Reflectiewerkblad. Aan het einde van de les vullen de leerlingen een kort reflectiewerkblad in over hoe ze zich tijdens de activiteiten hebben gevoeld. Ze kunnen vragen beantwoorden als 'Wat heb je vandaag over jezelf geleerd?' en 'Hoe ga je positief denken in je leven toepassen?'.

Zelfwaarderingstabel. Houd de voortgang van de leerlingen bij aan de hand van de punten en vinkjes die ze tijdens de les verzamelen.

Reflectie

Reflectie en afsluiting (5 minuten):

Afsluitende discussie. Vraag de leerlingen om één positief aspect te delen dat ze vandaag over zichzelf hebben geleerd over zichzelf hebben geleerd. Benadruk het belang van zelfacceptatie en hoe ze deze vaardigheden dagelijks kunnen oefenen. Oefeningen voor thuis. Moedig de leerlingen aan om een week lang elke dag thuis zelfacceptatie te oefenen en hun ervaringen tijdens de volgende les te delen.

Beoordeling

Observatie. Gedurende de hele les observeert de docent hoe actief de leerlingen deelnemen aan discussies, spiegel oefeningen en uitdagende scenario's.

Let op:

- Hoe goed de leerlingen hun positieve eigenschappen kunnen herkennen;
- Hun zelfvertrouwen (bijvoorbeeld of ze moedig deelnemen aan spiegel oefeningen);
- Hoe ze reageren op uitdagingen voor hun zelfrespect en weerbaarheid tonen.

Module 2 Adaptief leren

Plan 3 "Zelfrespect en zelfacceptatie"

HOOFDSTUK

DETAILED INFORMATION

Beoordeling

Checklist voor betrokkenheid.

- Gebruik een eenvoudige checklist om de deelname van elke leerling bij te houden:
- Heeft de leerling minstens 3 positieve eigenschappen vastgesteld?
- Heeft hij de spiegeltest gedaan?
- Heeft hij/zij constructieve antwoorden gegeven op de voorgelegde uitdagingsscenario's?

Voortgang van het spel.

- Houd de punten, vinkjes en sterren bij die leerlingen tijdens de les verdienen:
- Zelfwaarderingpunten worden toegekend voor het vaststellen van positieve eigenschappen, het uitvoeren van de zelfacceptatieopdracht en het deelnemen aan uitdagingsscenario's.
- Vertrouwenssterren en bevestigingsstickers worden toegekend voor het uitvoeren van specifieke taken, zoals het delen van bevestigingen of het geven van positieve antwoorden in een rollenspel.

Zelfreflectie.

- Aan het einde van de les vullen de leerlingen een reflectiewerkblad in. Ze beantwoorden vragen als: "Wat heb ik vandaag over mezelf geleerd?"; "Hoe voel ik me na positieve bevestigingen?"; "Hoe kan ik wat ik heb geleerd gebruiken om me zelfverzekerd te voelen in moeilijke situaties?" Dit helpt hen om de verworven vaardigheden te verankeren en kritisch na te denken over het ontwikkelen van hun zelfvertrouwen.

Systeem voor het bijhouden van zelfvertrouwen.

- Maak een systeem voor het bijhouden van zelfvertrouwen, zodat je de voortgang van elke leerling tijdens een les of een aantal lessen kunt volgen. Dit systeem kan laten zien hoeveel punten of vinkjes ze hebben verdiend, waardoor ze hun voortgang in het ontwikkelen van zelfvertrouwen kunnen visualiseren.

Opmerkingen van de docent:

- Noteer na de les opmerkingen over de voortgang van elke leerling op het gebied van zelfrespect en zelfacceptatie. Dit kan het volgende omvatten:
 - De reactie van elke leerling op de opdrachten; Gebieden waarop ze vooruitgang hebben geboekt;
 - Alle uitdagingen of gebieden waar extra hulp nodig was.

Boeken over zelfrespect: geef een lijst met boeken of online bronnen zodat leerlingen zich verder kunnen verdiepen in het onderwerp zelfrespect (bijvoorbeeld het boek 'I Like Myself' van Karen Beaumont).

Mindfulness-apps: gebruik mindfulness- of positief denken-apps met oefeningen voor het ontwikkelen van zelfrespect bevatten die leerlingen thuis kunnen uitproberen.

Aanvullende bronnen

Module 3 Samenwerkingsgericht leren

Plan 1 "Verhalenmakers"

3. LESPLANNEN OPSTELLEN

HOOFDSTUK	DETAILDE INFORMATIE
Naam van de les	Geschiedenismakers
Klasseniveau / vak	Leerlingen van basisscholen en middelbare scholen met speciale onderwijsbehoeften (SUP)
Duur / aantal uren	1 uur
Leerdoelen	De leerlingen zullen in staat zijn om: - Nieuwe woorden in zinnen te gebruiken; - Samenwerken om een samenhangend verhaal te creëren; - Luister- en spreekvaardigheid verbeteren; - Creatief bijdragen aan het verhaal met unieke ideeën.
Benodigde materialen	Woordenschatkaartjes. Deze kaartjes bevatten afbeeldingen en bijbehorende woorden. Ze moeten zelfstandige naamwoorden, werkwoorden en bijvoeglijke naamwoorden bevatten die passen bij het taalniveau van de leerlingen. Digitale programma voor het maken van verhalen (optioneel). Programma's zoals Book Creator of Storybird stellen leerlingen in staat om samen digitale verhalen te maken. Je kunt ook Google Slides of PowerPoint. Borden/markeerstiften of notitieblokken/pennen: zodat elke groep zijn verhaal kan opschrijven. Thematische kaarten. Gedrukte of geprojecteerde kaarten met een specifiek thema of een specifieke omgeving, bijvoorbeeld "Een dag op het strand" of "Een reis naar de ruimte". Tiidsklok Zichthare tiidsklok om de ingestelde tijd bij te houden (bijvoorbeeld 5 minuten per ronde)
Inleiding	"Sprookjesmakers" is een samenwerkingsspel waarbij leerlingen samenwerken om een verhaal te bedenken met behulp van een bepaalde woordenschat. Het spel helpt bij het ontwikkelen van taalvaardigheden, stimuleert teamwork en versterkt creativiteit. Leerlingen moeten actief luisteren naar hun klasgenoten en voortbouwen op elkaars ideeën, waardoor ze hun taalvaardigheden versterken in een sociale en ondersteunende omgeving.
Instructies	Vorbereiding. Verdeel de leerlingen in groepen en deel het woordenboek en de themakaarten uit. Elke groep kiest of krijgt een thema toegewezen, op basis waarvan een verhaal wordt gemaakt. Spelregels. In elke ronde begint één leerling het verhaal door een zin te maken met een van de woorden uit het woordenboek. De volgende leerling moet die zin voortzetten door een eigen zin uit een ander woordenboek toe te voegen. Rondes. Ga door met het vastgestelde aantal rondes (bijvoorbeeld 5 zinnen per groep). De leerkracht modereert en houdt de tijd bij. Punten. Punten worden toegekend voor creativiteit, correcte grammatica en het gebruik van de opgegeven woorden. Extra punten kunnen worden toegekend voor bijzonder beeldende of complexe zinnen.

Module 3 Samenwerkingsgericht leren

1- Werkplan "Verhalenmaker"

AFDELING	DETAILED INFORMATION
Spelelementen	Puntensysteem. Leerlingen krijgen punten voor elke bijdrage aan het verhaal, creativiteit en correct woordgebruik. Badges. Beloon leerlingen met badges voor hun deelname, teamwork of creatieve verhalen (bijv. 'Creatieve denker', 'Teamspeler'). Ranglijst (optioneel). Toon een ranglijst om leerlingen te motiveren. Thematische uitdagingen. Kies willekeurig thema's of woorden die u in het verhaal opneemt om extra punten te verdienen. Tijdklok. Stel tijdslimieten in voor elke ronde om de spanning te verhogen en snel denken te stimuleren.
Methoden	• Samenwerkingsgericht leren. Moedig leerlingen aan om in groepen te werken om een verhaal te bedenken. • Hulp. Bied hulp door hints te geven of te helpen bij het maken van zinnen, indien nodig. • Gedifferentieerd onderwijs. Pas de woordenschat en hulp aan op basis van de taalvaardigheid van de leerlingen. • Feedback van medeleerlingen. Laat leerlingen hun verhalen delen en constructieve feedback geven.
Activiteit	Inleiding (10 minuten): Presenteer de woordenschatkaarten en leg de opdracht uit. Laat voorbeeldverhalen zien en stel verwachtingen vast. Verhaal maken (30 minuten): Verdeel de leerlingen in kleine groepjes en geef ze een woordenboek en themakaarten. Stel een timer in op 5 minuten per ronde, waarin elke leerling één zin aan het verhaal toevoegt. Bekijk na elke ronde het verhaal en voeg nieuwe woorden toe. Presentatie (10 minuten): Elke groep presenteert zijn verhaal aan de klas. Geef punten en stickers voor creativiteit, woordenschat en vertelkunst.
Beoordeling	• Houd de deelname en het taalgebruik van de leerlingen tijdens de activiteit in de gaten. • Geef feedback over de woordenschat en de zinsbouw. Eindevaluatie. Beoordeel de uiteindelijke verhalen aan de hand van een beoordelingsschaal die rekening houdt met woordenschat, creativiteit, samenwerking en consistentie.
Reflectie	Groepsdiscussie: • Vraag de leerlingen wat ze leuk vonden aan deze activiteit en wat ze moeilijk vonden. • Bespreek hoe de verhalen kunnen worden verbeterd. • Zelfevaluatie. Moedig de leerlingen aan om hun deelname en creativiteit te evalueren.
Huiswerk/extra opdracht	Herschrijven van de geschiedenis. Vraag de leerlingen om thuis de geschiedenis van hun groep te bekijken, meer details toe te voegen of fouten te corrigeren. Creatieve schrijfo opdracht. Geef een schrijfo opdracht die verband houdt met het thema van de dag, voor individueel praktisch werk. Digitale uitbreiding. Gebruik een online platform zodat leerlingen hun verhalen kunnen publiceren en delen met hun familieleden.
Beoordeling	Observatie door de leerkracht. Let op het niveau van betrokkenheid van de leerlingen, hun samenwerking en de verbetering van hun taalvaardigheid. Feedback van leerlingen. Verzamel feedback van leerlingen over hoe leuk ze de activiteit vonden en wat ze ervan hebben geleerd. Beoordeling na de activiteit. Vergelijk de woordenschattoetsen voor en na de activiteit om de vooruitgang te beoordelen.

Module 3 Samenwerkingsgericht leren

2- Plan "Wereldavonturen"

HOOFDSTUK	DETAILED INFORMATION
Naam van de les	Wereldavonturen
Klasse / vak	Leerlingen van basisscholen en middelbare scholen met speciale onderwijsbehoeften (SUP)
Duur/aantal uren	1 uur
Leerdoelen	Leerlingen zullen in staat zijn om: • Hun woordenschat te verrijken door nieuwe woorden in context te leren. • Hun taalvaardigheid te verbeteren door middel van leuke en interactieve activiteiten. • Het gebruik van nieuwe woorden in zinnen en gesprekken te oefenen. • Vertrouwen opbouwen bij het spreken en het verwoorden van gedachten.
Benodigde materialen	Woordenavonturenkaart. Een visueel bord of een digitaal platform met verschillende 'regio's' die verschillende thema's weerspiegelen (bijvoorbeeld 'Dierenbos', 'Voedselvallei', 'Sportberg'). Woordkaartjes. Kaartjes met woorden en afbeeldingen die betrekking hebben op elke regio op de kaart. Schrijfgerei: schriften, potloden of digitale hulpmiddelen om aantekeningen te maken en te tekenen. Beloningssysteem: stickers, badges of fiches voor het voltooien van woordopdrachten en het correct gebruik van nieuwe woorden.
Inleiding	Begroet de leerlingen en leg uit dat de les van vandaag gewijd zal zijn aan het verkennen van verschillende regio's in het spel "Woordavontuur". Benadruk dat elke regio een ander thema heeft (bijvoorbeeld dieren, eten, sport) en dat de leerlingen nieuwe woorden zullen leren die verband houden met deze thema's. Leg uit dat de leerlingen beloningen krijgen voor het voltooien van taken en het gebruik van nieuwe woorden die ze hebben geleerd. Bespreek het belang van woordenschatontwikkeling en laat zien hoe het leren van nieuwe woorden leerlingen kan helpen om zich beter uit te drukken in alledaagse situaties.
Instructies	Vorbereiding Verdeel de leerlingen in kleine groepen en wijs elke groep een startregio toe op de kaart van 'Wereldavonturen'. Geef elke groep een set woordkaartjes die betrekking hebben op de aan hen toegewezen regio en schrijfgerei. Leg uit dat de leerlingen om de beurt woordkaartjes moeten kiezen, de woorden moeten herkennen en ze in zinnen moeten gebruiken. Verloop van het spel. Laat de groepen om de beurt een kaart kiezen uit de set met woorden uit hun regio. Als een woord is gekozen, moet een leerling het woord hardop uitspreken, de betekenis ervan uitleggen en het in een zin gebruiken. Als de leerling de opdracht met succes voltooit, krijgt de groep een beloning en gaat ze naar de volgende regio op de kaart. Uitdagingen. Voeg extra uitdagingen toe om de leerlingen betrokken te houden, bijvoorbeeld het ontcijferen van de letters van een woord of het vinden van woorden die rijmen op een bepaald woord. Leerlingen die deze extra uitdagingen voltooien, kunnen extra beloningen krijgen. Beoordeling. Na afloop van het avontuur laat u de leerlingen bespreken wat ze hebben geleerd en welke nieuwe woorden ze het interessantst vonden. Geef feedback en deel beloningen uit voor deelname en teamwork.

Module 3 Samenwerkingsgericht leren

2e plan "Wereldavontuur"

HOOFDSTUK

DETAILED INFORMATION

Spelelementen

Niveaus verhogen. Leerlingen 'reizen' door verschillende regio's op de kaart en voeren taken uit die verband houden met elk gebied.
Opdrachtengebaseerde beloningen. Voor het succesvol gebruik van woorden in zinnen of het herkennen van woorden in een matching game worden punten of stickers toegekend.
Woordpuzzels. Voeg woordpuzzels of raadsels toe als extra uitdagingen.
Voortgangsbewaking. Houd de voortgang van elke leerling bij op een kaart terwijl ze verschillende taaltaken uitvoeren.

Methoden

- Visueel leren. Gebruik afbeeldingen, kaarten en kaarten om nieuwe woorden te helpen begrijpen.
- Gezamenlijk leren. Stimuleer samenwerkend leren door middel van groepsactiviteiten en spelletjes.
- Ondersteuning. Begin met eenvoudigere woorden en voeg geleidelijk aan complexere woorden toe.
- Betrokkenheid. Pas de opdrachten aan verschillende taalniveaus aan.

Activiteiten

Inleiding (5 minuten):

- Presenteer de kaart van 'Wereldavonturen' en leg uit dat de leerlingen door verschillende regio's zullen reizen om nieuwe woorden te leren.
- Leg het beloningssysteem uit en hoe ze punten of stickers kunnen verdienen door taaltaken uit te voeren. Onderzoek van regio's (25 minuten):
- Verdeel de klas in groepen en wijs elke groep een startregio op de kaart toe.
- Geef elke regio een set woordkaartjes die bij het thema passen (bijvoorbeeld diernamen voor 'Dieren in het bos').
- De leerlingen verzamelen om de beurt kaartjes, herkennen de woorden en gebruiken ze in zinnen. Als ze daarin slagen, krijgen ze een beloning en mogen ze naar de volgende regio gaan. Woordpuzzels (15 minuten):
- Geef woordraadsels of raadsels waarmee extra beloningen te verdienen zijn. De leerlingen kunnen bijvoorbeeld letters ontcijferen om een woord te vormen, of woorden zoeken die rijmen op een gegeven woord.
- De puzzels kunnen individueel of in groepen worden opgelost, en voor het juiste antwoord worden extra beloningen toegekend.

Feedback (10 minuten):

- Breng de leerlingen bij elkaar voor een discussie over de nieuwe woorden die ze hebben geleerd.
- Vraag hen om hun zelfgemaakte zinnen te delen en te vertellen wat ze het leukst vonden aan "Wereldavonturen".

Beoordeling

Formatieve beoordeling. Observeer het vermogen van de leerlingen om woorden te herkennen en correct in zinnen te gebruiken. Geef snel feedback en moedig hen aan.
Samenvattende beoordeling. Gebruik een checklist om de woordenschat en taalvaardigheid van elke leerling tijdens de hele activiteit te beoordelen.

Reflectie

Groepsdiscussie. Bespreek welke woorden gemakkelijk te onthouden waren en welke moeilijk, en waarom. Vraag de leerlingen ~~na~~ deze nieuwe woorden in het dagelijks leven gebruiken.
Zelfevaluatie. Moedig de leerlingen aan om hun zelfvertrouwen bij het gebruik van nieuwe woordenschat te beoordelen op een schaal van 1 tot 5 en manieren te delen om dit te verbeteren.

Huiswerk / extra opdracht

Vraag de leerlingen om twee nieuwe woorden op te schrijven en bij elk woord een tekening te maken.
Betrokkenheid van het gezin. Stel de leerlingen voor om de nieuwe woorden aan hun gezinsleden te leren.

Module 3 Samenwerkingsgericht leren

2e plan "Wereldreis"

HOOFDSTUK

DETAILED INFORMATION

Beoordeling

Observatie door de leerkracht. Beoordeel de betrokkenheid, woordenschat en deelname aan activiteiten van de leerlingen.
Feedback van leerlingen. Verzamel feedback over welke momenten en spelvormen van 'Wereldavonturen' het meest nuttig waren voor het leerproces.
Opdracht na de activiteit. Stel een eenvoudige test of een matchingopdracht samen om te controleren of de leerlingen de geleerde woorden onthouden hebben.

3- this additional module Samenwerkingsgericht leren

3e plan "Op zoek naar emoties"

HOOFDSTUK	DETAILED INFORMATION
Naam van de les	Op zoek naar emoties
Klasse / vak	Leerlingen van basisscholen en middelbare scholen met speciale onderwijsbehoeften (SUP)
Duur/aantal uren	1 uur
Leerdoelen	De leerlingen zullen in staat zijn om: - Verschillende emoties herkennen en begrijpen hoe deze tot uiting komen in gezichtsuitdrukkingen en scenario's; - Strategieën ontwikkelen om verschillende emoties te beheersen. - Samenwerken met leeftijdsgenoten bij het oplossen van emotionele uitdagingen. - Nadenken over je eigen emotionele ervaringen en hoe je deze vaardigheden in echte situaties kunt toepassen.
Benodigde materialen	Kaarten van de wereld van emoties. Dit zijn thematische avonturenkaarten met verschillende emotionele gebieden (bijvoorbeeld "Het eiland van de woede", "De vallei van de gelukzaligheid", "Stad van rust"). Ze kunnen digitaal zijn (in een game-app) of afgedrukt op posters van groot formaat. Emotiekaarten. Kaarten met afbeeldingen van gezichtsuitdrukkingen en scenario's die verschillende emoties weergeven. Beloningsfiches. Gebruik stickers, plakjes of digitale beloningen voor het voltooien van taken. Digitale platform of werkbladen. Een tool om emoties en reacties te observeren, zoals Google Forms, apps voor het weergeven van emoties of gedrukte dagboeken.
Inleiding	'Emotionele zoektochten' nemen leerlingen mee op een emotionele reis en helpen hen hun gevoelens te begrijpen en te beheersen terwijl ze in teamverband werken. Samenwerking stimuleert ondersteuning door leeftijdsgenoten, emotionele geletterdheid en sociaal en emotioneel leren. Leerlingen moeten op elkaar vertrouwen om emotionele raadsels op te lossen en verschillende werelden te bezoeken.
Instructies	1. Keuze. De leerlingen kiezen een avatar van een 'held' die hen helpt om door verschillende emotiewerelden te reizen. De groep verkent samen de kaart en voert taken uit die verband houden met het herkennen en beheersen van emoties. 2. Opdrachten. In elke wereld zijn er opdrachten die te maken hebben met het herkennen van emoties aan de hand van kaarten, rollenspelscenario's of discussies over hoe ze zouden reageren in emotionele situaties (bijvoorbeeld: 'Hoe zou je kalmeren als je heel boos zou zijn?'). 3. Vooruitgang. Groepen moeten samenwerken om emotionele puzzels op te lossen en vooruitgang te boeken op de kaart. Voor elke succesvol voltooide taak krijgen ze een beloningsfiche. 4. Reflectie. Na elke wereld te hebben voltooid, reflecteert de groep op de emoties die ze hebben ervaren en hoe ze daarmee zijn omgegaan. Ze schrijven dit op in hun digitale of gedrukte emotiedagboek.

Module 3 Samenwerkingsgericht leren

3e plan "Op zoek naar emoties"

HOOFDSTUK

DETAILED INFORMATION

Spelelementen

Avatars. Leerlingen kiezen een held die hen vertegenwoordigt op hun emotionele reis, waardoor ze persoonlijkheid krijgen.

Beloningsfiches. Fiches worden uitgereikt voor het overwinnen van emotionele uitdagingen, om vooruitgang te stimuleren.

Voortgang bijhouden. Gebruik een visuele kaart om de reis van de groep door verschillende emotionele gebieden te markeren en zo de voortgang en prestaties te laten zien.

Taken en uitdagingen. Elke 'wereld' vertegenwoordigt een andere emotionele uitdaging die de leerlingen moeten overwinnen om verder te kunnen gaan.

Ranglijsten (optioneel). Houd de voortgang van de groepen bij om de competitie of de samenwerkingsdynamiek binnen het team te vergroten.

Methoden

Rollenspellen. Leerlingen spelen scenario's na om emotionele reacties en beheersingsstrategieën te oefenen.

Samenwerkingsgericht leren. Leerlingen werken in groepen om emotionele uitdagingen op te lossen, waarbij ze elkaar ondersteunen.

Gedifferentieerd onderwijs. Pas de moeilijkheidsgraad aan op basis van het individuele niveau van emotionele intelligentie van de leerlingen.

Hulp. Geef indien nodig richtlijnen en advies om leerlingen te helpen omgaan met moeilijke emoties.

Activiteiten

Inleiding (5 minuten):

- Leg de regels van 'Emotion Search' uit en hoe de leerlingen verschillende emotionele werelden gaan verkennen.
- Bespreek de mogelijkheden om beloningsfiches te verdienen.

Vorbereiding (10 minuten):

- Vraag elke leerling een avatar te kiezen die hun held vertegenwoordigt.
- Toon de 'Emotiewereldkaart' en introduceer het eerste emotionele gebied (bijvoorbeeld 'De vallei van geluk').

Uitdagingen (30 minuten):

- Begeleid de leerlingen door verschillende emotionele werelden, waar ze taken zullen uitvoeren zoals: Herkennen van emoties door emotiekaarten te combineren met scenario's.

Rollenspel, waarbij wordt nagespeeld hoe ze zouden reageren op verschillende emotionele situaties (bijv. zichzelf kalmeren wanneer ze boos zijn).

Groepsdiscussie:

- Bespreek de beste strategieën om elke emotie te beheersen.
- Geef voor elke voltooide taak een beloningsfiche en noteer de voortgang op de kaart.

Reflectie (10 minuten):

- Laat de leerlingen na elke wereld een reflectieoefening doen.
- Vraag hen hoe ze zich tijdens de taken voelden en hoe ze met die emoties omgingen.
- Noteer de reflecties in emotionele dagboeken (digitaal of op papier).

Beoordeling

Formatieve beoordeling:

- Observeer de deelname van leerlingen aan het herkennen van emoties, rollenspellen en groepsdiscussies;
- Geef feedback over hun strategieën voor emotiebeheersing.

Informele beoordeling:

- Bekijk de ingevulde emotiedagboeken en let daarbij vooral op het vermogen van de leerlingen om emoties te herkennen en na te denken over hun emotionele beheersing.
- Gebruik de beoordelingstabel om het begrip, de betrokkenheid en de toepassing van emotionele strategieën te beoordelen.

Reflectie

Groepsdiscussie. Bespreek wat de leerlingen hebben geleerd over het beheersen van emoties en of ze bepaalde strategieën bijzonder nuttig vonden. Zelfevaluatie. Vraag de leerlingen na te denken over hun vooruitgang en daarbij stil te staan bij de emotionele uitdagingen die ze tijdens de les hebben overwonnen.

Module 3 Samenwerkingsgericht leren

3e plan "Op zoek naar emoties"

AFDELING

DETAILED INFORMATION

Huiswerk / extra opdrachten

Emotiedagboek. Moedig de leerlingen aan om een week lang een emotiedagboek bij te houden, waarin ze alle belangrijke emoties die ze hebben ervaren opschrijven en hoe ze daarmee zijn omgegaan.
Gezinsactiviteit. Vraag de leerlingen om het spel 'Emoties zoeken' met hun gezinsleden te spelen en de verschillende emoties te bespreken die ze thuis ervaren.
Digitale uitbreiding. Geef toegang tot een online platform of app waar leerlingen verder kunnen oefenen met het herkennen en beheersen van emoties.

Beoordeling

Observatie door de leerkracht. Beoordeel de betrokkenheid, samenwerking en het vermogen om emotionele strategieën toe te passen.
Feedback van leerlingen. Verzamel feedback over het plezier en het nut van de activiteit.
Activiteitenoverzicht. Vergelijk het aanvankelijke begrip van emoties van leerlingen met hun vooruitgang, vastgelegd in emotionele dagboeken en reflecties.

Module 3 Samenwerkingsgericht leren

4e plan "Culinaire uitdaging"

HOOFDSTUK	DETAILED INFORMATION
Naam van de les	Culinaire uitdaging
Klasse / vak	Leerlingen van basisscholen en middelbare scholen met speciale onderwijsbehoeften (SUP)
Duur / aantal uren	1 uur
Leerdoelen	Leerlingen zullen in staat zijn om: - Visuele en schriftelijke instructies uitvoeren om een kooktaak uit te voeren. - Praktische levensvaardigheden ontwikkelen op het gebied van planning, voedselbereiding en probleemoplossing. - Samenwerken met leeftijdsgenoten en daarbij blijf geven van effectieve communicatie en teamwork. Zich aanpassen aan veranderingen en uitdagingen tijdens het kookproces.
Benodigde ingrediënten	Recepten. Visuele recepten met stapsgewijze instructies, inclusief afbeeldingen en vereenvoudigde tekst (echte of nagebootste recepten, afhankelijk van de omstandigheden). Nagebootste keuken. Dit kan een speelgoedkeuken zijn, een set met afgedrukte kaarten van voedingsmiddelen en keukengerei, of een digitale keukensimulatieprogramma. Gebruik indien mogelijk echte keukengerei en ingrediënten onder toezicht van volwassenen. Tijdmeter. Een klok of tijdmeter om tijdgevoelige taken, zoals het koken of het bereiden van ingrediënten, te beheren. Beloningssysteem: stickers, badges of certificaten voor succesvol voltooide taken, teamwork of het oplossen van problemen.
Inleiding	Leer praktische levensvaardigheden, zoals plannen, communiceren en teamwork, door een kookomgeving na te bootsen. De 'culinaire uitdaging' is een spel dat leerlingen praktische vaardigheden bijbrengt op het gebied van koken, plannen en probleemoplossing. Deze activiteit stimuleert samenwerking, omdat leerlingen moeten samenwerken om de kooktaak te volbrengen. Het spel stimuleert zelfstandigheid, sociale vaardigheden en het vermogen om zich aan te passen aan uitdagingen in het echte leven.
Instructies	1. Voorbereiding. Elke groep krijgt een receptenkaart met taken die onder hen worden verdeeld (bijvoorbeeld: één leerling verzamelt de ingrediënten, een andere leest de instructies voor, een derde meet de producten af). 2. Verloop van het spel. De groepen moeten de kookopdracht uitvoeren volgens de instructies en hun tijd efficiënt indelen. De docent houdt toezicht en helpt waar nodig, maar de groep is verantwoordelijk voor het verdelen van taken en het oplossen van problemen. 3. Uitdagingen. Voeg uitdagingen toe, zoals ontbrekende ingrediënten of wijzigingen in recepten, waardoor de leerlingen zich moeten aanpassen. Ze moeten bijvoorbeeld een vervanging vinden voor een belangrijk ingrediënt. 4. Beoordeling. Na afloop van de taak bespreekt de groep wat er goed is gegaan en hoe ze met de uitdagingen zijn omgegaan. De leerlingen krijgen beloningen voor hun teamwork, communicatie en het volbrengen van de taak.

Module 3 Samenwerkingsgericht leren

Plan 4 "Culinaire uitdaging"

HOOFDSTUK

DETAILED INFORMATION

Spelelementen

Beloningen op basis van taken. Geef punten, stickers of certificaten voor succesvol voltooide taken, effectief teamwerk en creativiteit bij het oplossen van problemen.

Uitdagingen met tijdslimiet. Gebruik een timer om bepaalde taken een gevoel van urgentie te geven en leerlingen te motiveren om efficiënt te werken.

Onverwachte uitdagingen. Voeg onverwachte obstakels toe, zoals ontbrekende ingrediënten of last-minute wijzigingen in het recept, om het aanpassingsvermogen te stimuleren.

Voortgang bijhouden. Houd de voortgang van elke groep bij op een visueel bord, zodat zichtbaar is welke stappen ze al hebben gezet.

Hoger niveau. Bied extra taken aan voor extra beloningen, zoals het decoreren van het gerecht of een creatieve presentatie van het eten.

Methoden

Praktisch leren. Laat leerlingen praktische taken uitvoeren, zoals ingrediënten afmeten of roeren, zodat ze sociale vaardigheden opdoen.

Samenwerkingsgericht leren. Leerlingen werken in groepen, delen taken en helpen elkaar.

Hulp. Geef in het begin stapsgewijze instructies en stimuleer vervolgens geleidelijk meer zelfstandigheid.

Differentiatie. Pas de moeilijkheidsgraad van de taken aan of bied extra hulp, afhankelijk van de behoeften van de leerlingen.

Activiteit

Inleiding (5 minuten):

Leg uit wat het doel van de 'culinaire uitdaging' is en wat de leerlingen zullen leren. Laat zien hoe ze de receptenkaarten moeten gebruiken en hoe ze de keuken moeten voorbereiden.

Voorbereiding (10 minuten):

Verdeel de leerlingen in kleine groepen en geef elke groep receptenkaarten.

Verdeel de rollen binnen de groep (bijvoorbeeld: ingrediënten verzamelaar, instructies lezer, keukengerei beheerder).

Spel (30 minuten):

Elke groep voert zijn culinaire taak uit volgens de receptenkaart.

Voeg uitdagingen toe, zoals ontbrekende ingrediënten of wijzigingen in de recepten. Gebruik een timer om bepaalde taken sneller te laten verlopen.

De docent houdt toezicht, biedt indien nodig hulp, maar moedigt de leerlingen aan om zelfstandig problemen op te lossen.

Feedback (10 minuten):

Nadat de kookopdracht is voltooid, breng je de leerlingen bij elkaar voor een groepsdiscussie.

Besprek wat er goed is gegaan, welke uitdagingen de leerlingen zijn tegengekomen en hoe ze zich aan deze uitdagingen hebben aangepast. Beloon hen met stickers, badges of certificaten voor hun teamwork, het volbrengen van de taken en hun probleemoplossende vaardigheden.

Beoordeling

Formatieve beoordeling:

Houd tijdens de activiteiten toezicht op de leerlingen om te beoordelen in hoeverre zij in staat zijn om instructies op te volgen, samen te werken met leeftijdsgenoten en zich aan te passen aan veranderingen.

Geef onmiddellijk feedback over hun prestaties en stel verbeteringen voor.

Eindbeoordeling:

Beoordeel de voltooide taken aan de hand van een beoordelingsschaal die rekening houdt met de kwaliteit van het werk, teamwork, probleemoplossing en communicatie.

Evalueer de reflecties van de groepsdiscussies om te beoordelen hoe het geleerde is begrepen.

Feedback

Groepsdiscussie:

Vraag de leerlingen hoe ze zich voelden tijdens de culinaire uitdaging en welke strategieën hen hebben geholpen om succes te boeken. Besprek hoe ze deze vaardigheden kunnen toepassen in echte situaties, bijvoorbeeld door thuis te helpen of andere levensvaardighedenstaken uit te voeren.

Zelfevaluatie:

Vraag de leerlingen om hun bijdrage te evalueren en te bepalen op welke gebieden ze zich kunnen verbeteren.

Module 3 Samenwerkingsgericht leren

4e plan "Culinaire uitdaging"

HOOFDSTUK

DETAIL

Huiswerk / extra opdrachten

Huiswerkopdracht.

Geef de leerlingen een eenvoudig recept dat ze thuis met hun gezin kunnen uitproberen en vraag hen om te vertellen hoe het is gegaan.

Voedingsdagboek.

Moedig de leerlingen aan om een voedingsdagboek bij te houden waarin ze opschrijven wat ze hebben gekookt, welke stappen ze hebben genomen en wat ze hebben geleerd.

Digitale uitbreiding.

Gebruik een kooksimulatie-app zodat leerlingen extra recepten en opdrachten kunnen uitproberen.

Beoordeling

Observatie door de leerkracht. Beoordeel het vermogen van de leerlingen om instructies op te volgen, in teamverband te werken en op uitdagingen te reageren. Feedback van leerlingen. Verzamel feedback van leerlingen over de activiteit, vraag wat ze leuk vonden en wat er verbeterd kan worden.

Overzicht van de activiteit. Vergelijk de aanvankelijke levensvaardigheden en het zelfvertrouwen van de leerlingen met hun vooruitgang, zoals blijkt uit de activiteit en hun reflecties.

Module 3 Samenwerkingsgericht leren

5e plan "Rustkamp"

HOOFDSTUK	DETAILED INFORMATION
Naam van de les	Rustkamp
Klasse/vak	Leerlingen van basisscholen en middelbare scholen met speciale onderwijsbehoeften (SUP)
Duur/aantal uren	1 uur
Leerdoelen	De leerlingen zullen in staat zijn om: - Tekenen van stress en angst bij zichzelf herkennen. - Leer en oefen ontspanningstechnieken die je helpen je emoties te beheersen. - Ontwikkel zelfbeheersingsvaardigheden in stressvolle situaties. - Nadenken over je gevoelens en strategieën bedenken die je helpen om te ontspannen.
Benodigde materialen	Rustpunten. Verschillende zones waar rustgevende activiteiten worden uitgevoerd (bijv. ademhalingsoefeningen, sensorische voorwerpen, kleurpunt). Emotiekaarten. Kaarten met afbeeldingen van verschillende emoties, bedoeld voor discussies. Ontspanningsmiddelen: stressballen, kalmerende potjes of speelgoed om de handen bezig te houden. Rustlijst. Werkblad of digitaal hulpmiddel om bij te houden welke ruststrategieën het beste werken voor elke leerling. Beloningssysteem: stickers, badges of certificaten voor deelname aan kalmeringsactiviteiten en het delen van ervaringen.
Inleiding	Begroet de leerlingen en leg uit dat ze vandaag zullen deelnemen aan het 'Rustkamp'. Leg kort uit wat stress en angst zijn en dat het normaal is om deze emoties soms te voelen. Leg uit dat het 'Rustkamp' een plek is waar ze verschillende technieken kunnen leren om zich rustig te voelen en hun emoties beter te beheersen. Bespreek hoe belangrijk het is om emoties te herkennen en strategieën te gebruiken om je beter te voelen wanneer je gestrest of verdrietig bent.
Instructies	Voorbereiding. Richt verschillende rustplekken in de klas in, met elk een andere kalmerende activiteit (bijv. diep ademhalen, tactiele voorwerpen, tekenen). Laat de leerlingen kennismaken met de stations en leg uit waarvoor elk station bedoeld is en hoe het hen kan helpen om te ontspannen. Rustplekken. Laat de leerlingen kiezen bij welke plek ze willen beginnen. Moedig hen aan om tijdens de les minstens twee of drie verschillende activiteiten uit te proberen. Vraag de leerlingen om emotiekaarten te gebruiken om uit te drukken hoe ze zich voor en na elke activiteit voelen. Ontspannende bingo. Leg de regels uit van het ontspannende bingospel, waarbij de leerlingen de voltooide activiteiten kunnen afvinken. Beloon hen voor het voltooien van een hele rij activiteiten of voor het uitproberen van verschillende ontspanningstechnieken. Evaluatie. Vraag de leerlingen aan het einde van de sessie om te delen welke activiteiten hen het meest hebben geholpen om zich rustig te voelen en waarom. Organiseer deze discussie om feedback te geven en aanvullende strategieën voor te stellen die ze in de toekomst kunnen uitproberen.

Module 3 Samenwerkingsgericht leren

5e plan "Rustkamp"

HOOFDSTUK

DETAILDE INFORMATIE

Spelelementen

Opdrachten om tot rust te komen. Leerlingen krijgen punten voor het uitvoeren van opdrachten in ruststations. Beloningen. Beloon leerlingen voor hun deelname en het effectief gebruik van rusttechnieken. Ontspannende bingo. Gebruik een bingokaart om de activiteiten tijdens de ontspanning bij te houden. Voortgangsbewaking. Houd de deelname van elke leerling en de ontwikkeling van zelfbeheersingsvaardigheden bij.

Methoden

Ervaringsgericht leren. Leerlingen nemen rechtstreeks deel aan rustgevendende activiteiten en ervaren verschillende ontspanningstechnieken.
Discussiegericht leren. Leerlingen delen hun gevoelens en bespreken welke technieken voor hen het beste werken.
Visueel leren. Het gebruik van emotiekaarten, visuele hulpmiddelen en ontspanningstechnieken helpt leerlingen om emotiegerelateerde concepten te begrijpen.
Gamificatie. Voeg spelelementen toe, zoals ontspanningsbingo en beloningssystemen, om deelname en betrokkenheid te stimuleren.

Activiteiten

Emotiecheck. Leerlingen kiezen een emotiekaart om uit te drukken hoe ze zich aan het begin van de les voelen.
Rustmomenten. Leerlingen wisselen elkaar af met verschillende rustgevendende activiteiten, zoals ademhalingsoefeningen, werken met sensorische hulpmiddelen, kleuren of luisteren naar rustgevendende muziek.
Ontspannende bingo. De leerlingen vullen een bingokaart in terwijl ze verschillende ontspanningstechnieken uitproberen.
Emotiecheck. De leerlingen gebruiken opnieuw de emotiekaart om aan te geven hoe ze zich voelen na deelname aan de activiteiten. Groepsreflectie. De groep bespreekt welke activiteiten het nuttigst waren en hoe de leerlingen deze technieken in dagelijkse situaties kunnen gebruiken.

Beoordeling

Deelname. Observeer de betrokkenheid van de leerlingen bij elke rustpauze en ontspanningsbingo-activiteit.
Emotiecontrole. Vergelijk de door de leerlingen gekozen emoties voor en na de activiteiten om de veranderingen in hun emotionele toestand te beoordelen.
Observatie. Let op hoe de leerlingen tijdens de activiteiten met hun leeftijdsgenoten omgaan en zoek naar tekenen van ontspanning of stressvermindering.
Feedback. Geef mondelinge feedback tijdens en na de activiteit, prijs de inspanningen en deelname.

Reflectie

Groepsdiscussie. Vraag de leerlingen om te vertellen welke activiteiten ze het leukst vonden en waarom.
Persoonlijke reflectie. Moedig de leerlingen aan om na te denken over welke kalmeringstechnieken voor hen het meest effectief waren. Gebruik vragen als "Wat heeft je geholpen om je rustiger te voelen?" of "Hoe kun je deze technieken thuis of op school gebruiken?".
Emotioneel dagboek (optioneel). Vraag de leerlingen indien mogelijk om in een emotioneel dagboek te schrijven of te tekenen over hun ervaringen in het 'Rustkamp'.

Huiswerk / aanvullend materiaal

- Kalmerende technieken voor thuis. Geef de leerlingen een kalmerende techniek mee die ze thuis kunnen uitproberen (bijvoorbeeld diep ademen voor het slapengaan of naar rustgevendende muziek luisteren).
- Rustpakket. Vraag de leerlingen om een klein 'rustpakket' samen te stellen met spullen die hen helpen ontspannen, zoals een favoriet speelgoedje, een foto of een stressbal.
- Betrokkenheid van het gezin. Moedig de leerlingen aan om een gezinslid een ontspanningstechniek te leren en te bespreken hoe deze hen heeft geholpen zich beter te voelen.

Module 3 Samenwerkingsgericht leren

5e plan "Rustkamp"

HOOFDSTUK

DETAILED INFORMATIE

Beoordeling

Effectiviteit van technieken. Beoordeel op basis van observaties en feedback welke technieken voor de meeste leerlingen het meest effectief waren.

Feedback van leerlingen. Beoordeel op basis van de feedback van leerlingen of de les zijn doelstellingen heeft bereikt (bijv. herkennen van stresssymptomen, leren van ontspanningstechnieken).

Observaties van de docent. Denk na over de betrokkenheid van de leerlingen en pas toekomstige lessen aan door de gewenste technieken op te nemen of eventuele moeilijkheden die tijdens de activiteit zijn opgemerkt, op te lossen.

Emotionele groei. Zoek naar verbeteringen in de manier waarop leerlingen hun emoties uiten en kalmeringstechnieken gebruiken tijdens verschillende sessies.