



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Je kunt het lege canvas
als een zelfstandig
document voor
grootformaatafdrukken
op onze website
vinden:
gamesforgoals.eu





HOE MAAK JE INNOVATIEVE SPELEN

Een methodologie voor docenten om innovatieve activiteiten te ontwerpen voor wereldburgerschap en duurzame ontwikkeling in het basisonderwijs.



INHOUDSOPGAVE

INTRODUCTIE

- Games for Goals project 3
- Wereldburgerschap educatie 4
- Onze educatieve aanpak 5
- Innovatief onderwijs: actieve, transformatieve, collectieve activiteiten 6

HOE DE METHODE TE GEBRUIKEN

- Waarom een canvas? Hoe navigeer je ermee? 7
- Canvas met vragen 8
- Gebruiksaanwijzing: Wat? Wie? Hoe? 9
- Canvas met ideeën 12
- Meer voorbeelden 13
- Woordenlijst met begrippen 17
- Kant en Klaar Canvas 19



INTRODUCTIE

Het Games for Goals project

Het Games for Goals-project, gefinancierd door het Erasmus+ EU-programma, is een samenwerking tussen ngo's en hogeronderwijsinstellingen uit vijf Europese landen, onder leiding van de Franse ngo Le Partenariat. Het project loopt van 2022 tot 2025 en **richt zich op de ondersteuning van leerkrachten en docenten in het basisonderwijs door innovatieve lesmethoden te promoten die verband houden met wereldburgerschap en duurzame ontwikkeling.** Het project beoogt gedragsverandering te stimuleren ten behoeve van de Duurzame Ontwikkelingsdoelen (SDG's) door leerkrachten te voorzien van print- en speelbare educatieve spellen, bronnen en methodologieën voor innovatief onderwijs. Lokale actoren, waaronder leerkrachten en universiteitsstudenten, zijn actief betrokken bij het project.

Aan het begin van het Games for Goals-project organiseerden we een workshop in Poitiers (Frankrijk) voor leerkrachten in het basisonderwijs uit België, Portugal, Duitsland en Nederland. **We deelden onze ideeën over innovatief onderwijs voor duurzaamheid en de leerkrachten adviseerden ons over belangrijke aandachtspunten voor onze leeftijdsgroep.** Op basis van deze input ontwierpen we criteria voor drie innovatieve duurzaamheidsspellen voor kinderen van 8 tot 12 jaar, en in de daaropvolgende maanden maakten we deze samen met leerlingen uit alle landen van het consortium! **Kortom, onze basiscriteria waren dat innovatief onderwijs actief, transformatief en collectief moest zijn** (zie hieronder voor meer details).

Dat was allemaal leuk en aardig, maar...



... wilden we ook een methodologie ontwerpen waarmee basisschoolleraren dezelfde criteria konden gebruiken om bestaand materiaal aan te passen, zodat ze nooit zonder innovatieve activiteiten zouden komen te zitten.

Dus een jaar later hielden we een nieuwe workshop met dezelfde groep leraren (plusminus een paar) en **samen ontwierpen we een tool waarvan we hopen dat die leuk en boeiend is.** Een tool die gemaakt is voor leraren, door leraren, die alle stemmen laat horen en de ontwikkeling van innovatief onderwijs voor wereldburgerschap stimuleert.



INTRODUCTIE

Wereldburgerschap onderwijs



We zijn geïnspireerd door **Global Citizenship Education (GCE)**, die van nature systeemgericht is. **GCE is een onderwijsmethode die gericht is op het bevorderen van positieve dialoog en actieve deelname aan een mondiale gemeenschap.** Het vertrekt vanuit het idee dat, omdat we met elkaar verbonden zijn, de acties die we ondernemen in onze eigen lokale gemeenschap ook het potentieel hebben om onze regio, ons land en uiteindelijk de wereldgemeenschap te beïnvloeden. Het moedigt individuen dus aan om bij te dragen aan verandering op lokaal, nationaal en globaal niveau.

De kernwaarden van GCE zijn het erkennen van de **creatieve kracht van collectieve en diverse intelligentie**, actief onderwijs dat de leerling in staat stelt door hen centraal te stellen in hun leren en actieve deelname aan te moedigen. GCE bevordert actief burgerschap door bewustzijn te creëren over wereldwijde kwesties zoals gelijkheid, mensenrechten en het milieu.

Ons doel is om een ondersteunende leeromgeving te cultiveren, met praktische betrokkenheid om beter de uitdagingen van vandaag te begrijpen en aan te pakken, zodat kinderen geïnformeerde en actieve wereldburgers kunnen worden. Vooruitgang van rapportages toont aan dat kinderen steeds vaker lijden onder klimaatgerelateerde angst, en we hopen dat onze activiteiten hen kunnen helpen zich meer geïnformeerd en minder eenzaam te voelen. **We hopen hen de ervaring te bieden van samenwerken om een verschil te maken** en hen aan te moedigen de spellen die ze in de klas spelen te koppelen aan lokale kwesties in hun school of buurt, waar ze kunnen ervaren invloed te maken. Zo'n ervaring kan leiden tot gedragsverandering, omdat ze zich realiseren dat hun acties echt een verschil kunnen maken.



INTRODUCTIE

Onze onderwijs methodiek



Vernieuwend onderwijs

Onze activiteiten zijn allemaal spelgebaseerd ter ondersteuning van **een pedagogiek die speelt, holistisch en participatief is**. Door de SDG's te gamificeren, maken we deze doelen tastbaar en realistisch, waardoor actieve deelname en betrokkenheid van kinderen wordt bevorderd. De spellen bieden een breed scala aan **activiteiten die inspelen op het hoofd, het hart en de handen**. Ze moedigen ook samenwerkend probleemoplossen en solidariteit onder kinderen aan. Ze combineren verhalen vertellen, kunstzinnige en belichaamde pedagogieën met meer traditionele cognitieve benaderingen. Deze diverse methodologie zorgt voor een **uitgebreide leerervaring** en cultiveert een ondersteunende en betrokken leeromgeving.

Lees meer op de volgende pagina!

Inclusief onderwijs

Inclusief onderwijs zorgt ervoor dat alle kinderen, ongeacht hun vaardigheid of achtergrond, volledig kunnen participeren in het leren. Dit sluit aan bij het VN-Verdrag inzake de Rechten van Personen met een Handicap, dat het recht op inclusief onderwijs ondersteunt. De spellen die we hebben ontwikkeld zijn allemaal getest in Europese klaslokalen om het ontwerp te verfijnen en hebben als doel om **uitdagingen aan te pakken zoals afhankelijkheid van lezen en cognitieve eisen**. Dat gezegd hebbende, erkennen we dat het print-and-play format enkele beperkingen heeft, zoals minder tastbare fysieke materialen en een gebrek aan audio- of digitale interactiviteit. Om inclusiviteit te vergroten, kunnen docenten kaders zoals de VN 4-A en Universeel Ontwerp voor Leren (UDL) gebruiken om **onderwijsmethoden aan te passen en elke unieke behoefte van een kind te ondersteunen**.



INTRODUCTIE

Vernieuwend Onderwijs



Drie basiscriteria voor innovatieve activiteiten voor wereldburgerschap en duurzame ontwikkeling

Actief

Onze aanpak is **spel-gebaseerd, speels** en richt zich op actieve betrokkenheid en participatie. Het is geïnspireerd op onderzoek dat aantoont dat het door kunstzinnige en belichaamde activiteiten is, in plaats van alleen cognitieve kennis, dat leerlingen betrokken raken bij duurzaamheidsuitdagingen.

Voorbeelden zijn recyclingprojecten, lokaal tuinieren, het integreren van de SDG's in het dagelijkse curriculum, afvalinzameling of wandelingen in de lokale parken of het platteland.

Transformatief

Transformatief onderwijs kan worden gezien als **holistischer** dan traditioneel onderwijs, en integreert activiteiten voor hoofd, hart en handen. Het combineert dus meer abstracte ideeën met kwesties die verankerd zijn in het echte leven, waarmee kinderen een sterke **emotionele** band hebben, en uit dit in een breed scala aan sensuele vormen. Zoals tekenen, schilderen, timmeren, posters, modellen, toneel, enz. Het integreren van deze meersystemische aanpak kan de leerervaring **compleet, memorabel en betekenisvol** maken. Zo'n ervaring kan kinderen in staat stellen om veranderingsagenten te worden in hun eigen lokale omgeving, waardoor een bredere positieve verandering teweeg wordt gebracht.

Collectief

We streven ernaar **inclusieve** educatie te ontwerpen zodat elk kind, ongeacht hun vermogen, achtergrond of leerbehoeften, op een betekenisvolle manier kan deelnemen aan leeractiviteiten.

Daartoe hebben we **participatieve en gezellige elementen** in de spellen ingebouwd om samenwerking en solidariteit aan te moedigen. De spellen zijn niet competitief, maar voor hun succes zijn ze afhankelijk van **samenwerking** en het combineren van verschillende vaardigheden.



INTRODUCTIE

Waarom een canvas? Hoe het te sturen?

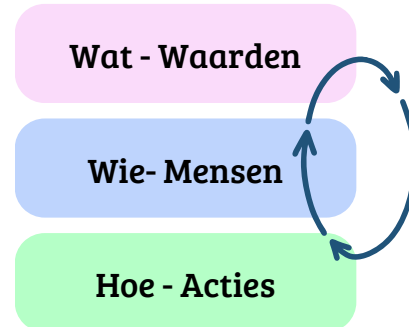
Net als de SDG's, die duurzame ontwikkeling vanuit 17 verschillende invalshoeken benaderen, erkennen we dat **verandering op veel fronten moet gebeuren en dat deze vaak nauw met elkaar verbonden zijn.**

Hetzelfde geldt voor onderwijs; de waarden die je ondersteunt (WAT) zullen invloed hebben op de keuzes over WIE je wilt samenwerken en HOE. Het Canvas is **ontworpen om systemisch te zijn in plaats van lineair**, zodat je als team of individu verandering vanuit veel invalshoeken tegelijk kunt benaderen. We streven ernaar dit een inclusief proces te maken waarin alle stemmen gehoord worden. Zodra je het eens bent geworden over de waarden die je gezamenlijk ondersteunt, kan de ene docent geneigd zijn na te denken over welke belanghebbenden te betrekken, terwijl de andere de voorkeur geeft aan het toevoegen van concrete activiteiten. **Onze ervaring leert dat deze methode van co-design producten oplevert die robuust en duurzaam zijn.** Op deze manier is het verkennende en teamopbouwende proces van het ontwerpen van innovatieve onderwijs net zo belangrijk als het product.

Deze tool is het productiefst als deze gezamenlijk binnen een bepaalde tijdslimiet wordt gebruikt. **Bepaal hoeveel tijd je aan elke fase wilt besteden en wat je resultaat zal zijn.**

Aabevolen speeltijd minimaal 1 uur.

Het Canvas is ontworpen zodat je tegelijkertijd kunt verkennen WAT, WIE en HOE. We raden je echter aan als team tot enige overeenstemming te komen over de collectieve onderwijsmatige ambities die je in de klas wilt bereiken voordat je begint.



1. Bespreek jullie 'poolster'. Wat zijn jullie gedeelde onderwijsambities voor wereldburgerschapeducatie?
2. Kies een concreet & lokaal duurzaamheid probleem waar jullie aan willen werken.
3. Maken jullie vertrouwd met de vragen & voorbeelden.
4. Besluit wie zich op welke aspecten zal richten en hoe lang.
5. Gebruik de lege Canvas, combineer jullie bevindingen en vertaal deze naar prototype-elementen voor het curriculum die getest en verbeterd moeten worden.





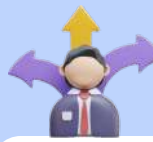
Onderwijs- cultuur in de klas

- Welke houdingen ga je stimuleren?
- Hoe is de activiteit inclusief?
- Hoe wordt rekening gehouden met neurodiversiteit?
- Hoe kun je het leuk maken?



Lokale belanghebbenden

- Welke SDG's, inclusief lokale SDG's, ondersteunt de activiteit?
- Wie zijn de belanghebbenden?
- Hoe ben je van plan de gemeenschap te betrekken?
- Hoe kan de activiteit aansluiten bij de ervaringen van de leerlingen buiten school?



Eigendom en keuze van leerlingen

Welke **keuzes** hebben leerlingen in:

- hoe ze de ruimte gebruiken?
- hun rol in de groep?
- het wisselen van rollen tijdens de activiteit?

Hoe **inclusief** is de activiteit?

- Welke verschillende vaardigheden en talenten kunnen de kinderen inzetten?
- Hoe gevarieerd zijn de activiteiten
-

Hoe **stimulerend** is de activiteit?

- Hoe stimuleren de activiteiten leerlingen?
- Kunnen de geleerde lessen worden toegepast in andere contexten?



Peer- ondersteuning voor leerlingen

- Hoeveel tijd hebben leerlingen om elkaar te ondersteunen?
- Hoe kan de activiteit worden opgedeeld in verschillende moeilijkheidsniveaus?
- Hoe kun je onderlinge steun tussen leerlingen faciliteren?



Peer ondersteuning voor leraren

- Welke ondersteuning heb je als leerkracht nodig?
- Hoe kun je de expertise van je collega's integreren?
- Hoe kunnen de leerlingen een actieve bijdrage leveren?
- Hoe ondersteunt de activiteit je eigen professionele ontwikkeling?



Toezicht op de voortgang

- Hoe kunnen leerlingen reflecteren op hun eigen proces en producten?
- Hoe kunnen ze de activiteit evalueren?
- Hoe kun je het proces evalueren/bijhouden?



Evaluatie

- Wie zijn er betrokken bij de evaluatie?
- Hoe kan de evaluatie kunstgerelateerd zijn?



Lange-termijn denken

- Hoe kan de activiteit worden gekoppeld aan andere onderdelen van het curriculum?
- Wat zijn de langetermijndoelen?
- Hoe zullen leerlingen deze activiteit in hun toekomstige lessen gebruiken?
-



De mentaliteit van de leraar

- Waar moet je als leerkracht rekening mee houden?
- Hoe is de activiteit relevant en boeiend?
- Hoe worden kinderen emotioneel beïnvloed door de SDG's?
- Hoe integreer je de 3 doelen: actief, transformatief en collectief?



Logistiek

- Hoeveel tijd heb je nodig?
- Welke materialen heb je nodig?
- Hoe moet je het klaslokaal inrichten?
- Welke hulpmiddelen en methoden kun je gebruiken?



Transformatieve functies

- Hoe multidisciplinair en holistisch is de activiteit?
- Hoe worden hoofd-, hart- en handactiviteiten gecombineerd?
- Welke belichaamde/kunstgerichte activiteiten zijn er?



Pedagogische waarden

Laatste check!

- Hoe actief, transformerend en collectief is de activiteit?
- Hoe boeiend is het voor de leerlingen?
- Hoe stelt het kinderen in staat om geïnformeerde en actieve wereldburgers te worden?



HOE GEBRUIK JE DE METHODIEK

Gebruiksaanwijzing



WAT-Waarden



Onderwijscultuur in de klas

Wat zijn de fundamentele onderwijsprincipes die uw school ondersteunt? Wat is uw gedeelde visie en hoe vertaalt u deze naar de praktijk in de klas? Denk bijvoorbeeld aan uw aanpak van inclusie en holistisch leren.



De mentaliteit van de leraar

Denk eens na over wat deze aanpak van jou als docent vraagt. Als deze manier van lesgeven een uitdaging voor je is, waar zou je je dan meer bewust van willen zijn in je lespraktijk? Hoe goed ken je de behoeften en zorgen van je klas?



Transformatieve functies

Zie de bovenstaande beschrijving van transformatief leren. Wat doet u al om deze aanpak te ondersteunen en welke ideeën kunt u delen?



Pedagogische waarden

Ga terug naar de beschrijvingen van actief, transformatief en collectief onderwijs en stel jezelf kritische vragen. Bedenk hoe je de kinderen om feedback kunt vragen om te peilen hoe empowered ze zich voelen.

WIE-Mensen



Lokale belanghebbenden

Wereldburgerschapsonderwijs stimuleert de integratie van de lokale gemeenschap. Denk na over je lokale netwerk en hoe zij bij activiteiten betrokken kunnen worden.



Eigendom en keuze van leerlingen

Door leerlingen meer ruimte te geven om hun leerproces te personaliseren en een breder scala aan vaardigheden en talenten te ontwikkelen, streven we naar een grotere betrokkenheid en een gevoel van empowerment. Hoe kun je deze aanpak integreren in jouw onderwijs?



Peerondersteuning voor leerlingen

Samenwerking is de sleutel tot innovatief onderwijs. Hoe kun je peer support tussen leerlingen creëren en faciliteren?

WIE-Mensen

HOE-Acties

Wat-Waarden

**DO IT
YOURSELF**

P.9

P.11



Toezicht op de voortgang

Hoe kan innovatief onderwijs u helpen uw doelen te bereiken en hoe bewaakt u het proces? Hoe kunnen kinderen u helpen door zelfstandiger te reflecteren op hun ontwikkeling?



Langetermijndenken

Denk nog eens na over jullie gezamenlijke onderwijsambities voor onderwijs in wereldburgerschap. Hoe gaan jullie als team elkaar blijven ondersteunen en de kinderen een coherent en inspirerend curriculum bieden?



Peerondersteuning voor leraren

Hoe kun je deze praktijken integreren in de klas zonder het wiel opnieuw uit te vinden? Hoe kun je goede praktijken delen met collega's, wat is je intrinsieke motivatie en hoe kunnen de kinderen helpen?



Evaluatie

Denk na over alternatieven wat betreft wie erbij betrokken is (de lokale gemeenschap?) en hoe zowel producten als processen geëvalueerd kunnen worden



Logistiek

Praktische zaken. Vereist deze lesaankpak veranderingen in tijd, materiaal, hulpmiddelen, methoden, enz.? Denk na over wat u al doet en hoe u dit met een kleine aanpassing kunt aanpassen aan innovatie.



Onderwijs- cultuur in de klas

Attitudes

- bijv. nieuwsgierigheid, delen, respect, moed, zorg
- Aanpassing van neurodiversiteit
- bijv. integratie van dyslectisch-vriendelijk leren



Eigendom en keuze van leerlingen

Welke keuzes hebben leerlingen? Bijvoorbeeld: zelfbepaald leren rolkeuze

- werkplan voor vrije tijd
- bibliotheek in de klas
- spelletjes in de klas
- diverse verantwoordelijkheden



Peer- ondersteuning voor leerlingen

Peer support tussen leerlingen?
Bijvoorbeeld

- bijles
- bemiddeling
- geweldloze communicatie



Toezicht op de voortgang

Evaluatie:

Bijvoorbeeld:

- (visueel) portfolio (kinderen)
- logboek/dagboek (leraar)
- feedback-reflectie (in teamverband)



Lange- termijn- denken

- Toegewijde tijd om als team aan een onderwerp te werken
- Positioneringstijdsbestek: lange termijn, korte termijn, met gebruik van de uitkomst voor andere onderwerpen



Lokale belanghebbenden

SDG's

- Bijvoorbeeld: contact leggen met lokale ngo's.

Gemeenschap

- Bijvoorbeeld: ontbijten met ouders om hun interesses, gebruiken en werk te delen

Hoe inclusief is de activiteit?
Bijvoorbeeld:

- aanpassen aan de context van je klas
- ken je leerlingen (cultuur, beperkingen, relaties, enz.)



Peer- ondersteuning voor leraren

Ondersteuning als leerkracht?
Bijvoorbeeld

- gemeenschappelijke projecten/evenementen/lesgev en met andere klassen
-

Actieve bijdrage van leerlingen?
Bijvoorbeeld

- wekelijks ritueel om bevindingen te presenteren aan andere leerlingen



Evaluatie

Evaluatie op basis van kunst?

Bijvoorbeeld:

- Leerlingen voorzien van gevarieerd materiaal en een open opdracht
- Zelfsturend werk



De mentaliteit van de leraar

Hoe integreer je de 3 doelen: actief, transformatief en collectief?

Bijvoorbeeld

- Blijf nieuwsgierig en speels
- Luister naar de ideeën van de leerlingen
- Betrek ouders en lokale activiteiten
- Denk out-of-the-box



Logistiek

Organisatie van de klas

Bijvoorbeeld een standaard, op de leerkracht gerichte opzet of een andere?

Tools en methoden

Bijvoorbeeld Designathon



Transformatieve functies

- Belichaamde activiteiten, bijvoorbeeld alternatieve uitkomsten:
- Korte film
- Theater/Muziek
- Presentatie (3D, poster, ppt)



Pedagogische waarden

Hoe actief, transformerend en collectief is de activiteit?

Bijvoorbeeld

- Ken je doel en plan de sessie/lessen
- Pas het aan de context van je klas aan
- Ken je leerlingen (cultuur, beperkingen, relaties)



HOE GEBRUIK JE DEZE METHODIEK?

Voorbeelden



Werkplan voor de leerlingen

Het doel is om leerlingen meer ruimte te geven om hun leerproces te **personaliseren**.

Wanneer ze een taak afronden of vrije tijd hebben, kunnen ze een activiteit kiezen uit hun eigen persoonlijke werkplan. Dit plan kan samen met elke leerling worden opgesteld op basis van duurzaamheidsinteresses en worden gepersonaliseerd op basis van hun eigen intrinsieke interesses en behoeften.



Naam:

Datum:

Van

tot

- ☐ Werk aan aardrijkskundepresentatie
- ☐ Maak een kunstwerk op X
- ☒ Bestudeer het gedicht op Y
- ☐ Vind iemand om te interviewen op Z
- ☐ ...



Zelfbeheerd werk

Het doel is om leerlingen te stimuleren zich meer empowered te voelen door hun eigen evaluatieproces te beheren. Deze empowerment kan vervolgens worden gekoppeld aan het maken van een verschil in de wereld.

Leerlingen oefenen vakken zoveel als ze willen en vragen om hulp als ze die nodig hebben. Wanneer ze zich er klaar voor voelen, doen ze een toets. Ze kunnen zelf bepalen wanneer het juiste moment is en de toets zo vaak maken als nodig is. Ze kunnen duidelijk zien hoe ze zich ontwikkelen en dit ook thuis delen.

Berekening	Cijfers	Taal
Toevoegingen	< 99	werkwoorden
Aftrekken	< 999	Onderwerpen
Vermenigvuldiging	< 9999	...
Verdeling	Fracties	



SAMENWERKING TUSSEN LERAREN

Het doel van deze oefening is dat leerkrachten elkaar ondersteunen, zodat ze meer tijd hebben om (SDG)-onderwijs te creëren op basis van hun eigen intrinsieke motivatie.

De leerlingen blijven in hun eigen klaslokaal en de leerkracht verhuist en geeft dan in elk lokaal hetzelfde vak. Zo bereiden leerkrachten zich voor op één vak in plaats van drie, en leren ze meer leerlingen kennen. Leerlingen ontmoeten twee extra leerkrachten, wat ook bijdraagt aan het bevorderen van een schoolgemeenschapsgevoel.

	De eigen klas van de leraar	2de klas	3de klas
Maandagmiddag	Geschiedenis	Aardrijkskunde	Engels
Dinsdagmorgen	Aardrijkskunde	Engels	Geschiedenis
Donderdagmiddag	Engels	Geschiedenis	Aardrijkskunde



Bibliotheek

In deze oefening verkennen en delen leerlingen hun **eigen interesses en motivaties**. Dit draagt bij aan een dieper gevoel van betrokkenheid.

Aan het begin van het schooljaar neemt elke leerling een aantal (tweedehands) boeken mee naar school, gerelateerd aan de SDG-thema's. Elk kind kiest regelmatig een boek om mee naar huis te nemen en als ze het gelezen hebben, nemen ze het mee terug en presenteren ze aan de klas wat ze het interessantst vonden. Leerkrachten kunnen de kinderen betrekken bij het bedenken van verschillende manieren om te presenteren.



Reguliere schoolevenementen

Deze oefening is bedoeld om volwassenen en kinderen samen te brengen rond een gedeelde interesse en de lokale gemeenschap te integreren.

Bijeenkomsten op school kunnen wekelijks of maandelijks worden geprogrammeerd rond een specifiek SDG-thema. Iedereen die geïnteresseerd is in het thema – **volwassenen, kinderen, ouders/verzorgers of leden van de lokale gemeenschap** – kan deelnemen. Ze kunnen kiezen uit vele vormen, zoals theater, muziek, presentaties, dans, enzovoort.



HOE GEBRUIK JE DEZE METHODIEK?

Woordenlijst met definities



A

Autonomie

Het vermogen om zelfstandig beslissingen te nemen en ernaar te handelen. In een klaslokaal verwijst dit naar het toestaan dat kinderen keuzes maken over hun leerproces, wat bijdraagt aan de ontwikkeling van verantwoordelijkheid en zelfvertrouwen.

B

Op kunst gebaseerd

Een lesmethode die kunst (zoals muziek, drama, dans of beeldende kunst) gebruikt om het leren in andere vakken te ondersteunen. Het helpt kinderen creatief te denken en zich te uiten.

C

gemeenschap

Een groep mensen die in dezelfde buurt wonen of gemeenschappelijke interesses delen. In een schoolomgeving bestaat de gemeenschap uit leerlingen, leerkrachten, ouders en anderen die de schoolomgeving ondersteunen en eraan bijdragen.

D

Designathon

Een gezamenlijk evenement waarbij kinderen, vaak in teams, samenwerken om binnen korte tijd een duurzaamheidsprobleem op te lossen. Het stimuleert teamwork, creativiteit en probleemoplossend vermogen.

>> [Designathon Works](#) | [Method](#)

E

Dyslexie-vriendelijk

Verwijst naar lesmethoden, hulpmiddelen en bronnen die zijn ontworpen om kinderen met dyslexie te ondersteunen, een leerprobleem dat het lezen en schrijven beïnvloedt. Deze bronnen maken leren toegankelijker voor kinderen en voorkomen mogelijke uitsluiting door alternatieve leervaardigheden te benadrukken.

F

Belichaamd

Verwijst naar leerervaringen die het hele lichaam betrekken, niet alleen de geest. Dit kan activiteiten omvatten waarbij leerlingen fysiek bewegen, handelen of interacteren, wat helpt om concepten te versterken door middel van praktische ervaringen.

G

H

Hoofd/Hart/Handen

Een leerbenadering die zich richt op drie gebieden: het hoofd (de geest) voor begrip, het hart voor emoties en motivatie, en de handen voor praktische toepassing. Het doel is om evenwichtige, veelzijdige leerervaringen te creëren.

i

J

Holistisch

Een leerbenadering die zich richt op drie gebieden: het hoofd (de geest) voor begrip, het hart voor emoties en motivatie, en de handen voor praktische toepassing. Het doel is om evenwichtige, veelzijdige leerervaringen te creëren.

K

L

Lateraal denken

Een probleemoplossingsmethode die leerlingen aanmoedigt om problemen vanuit verschillende perspectieven te bekijken of 'out of the box' te denken. Het helpt leerlingen om uitdagingen op creatieve en onverwachte manieren aan te pakken.

M

Multi-disciplinair

Kennis en vaardigheden uit verschillende vakken of vakgebieden gebruiken om een probleem aan te pakken of een taak te voltooien. Een multidisciplinair project kan bijvoorbeeld wetenschap, kunst en wiskunde combineren om een specifieke SDG op een meer geïntegreerde manier te onderwijzen.

N

Neurodiversiteit

Het idee dat de hersenen op veel verschillende manieren kunnen werken en leren. Het benadrukt het accepteren en ondersteunen van mensen met verschillende neurologische aandoeningen, zoals autisme, ADHD en dyslexie, als onderdeel van de natuurlijke menselijke diversiteit.

O

NVC (Nonviolent communication)

A communication method that encourages listening with empathy and speaking with kindness. It helps reduce conflict and promotes understanding by focusing on feelings and needs rather than judgments or criticism.

P

Peer-support

Wanneer kinderen elkaar helpen en ondersteunen bij hun leerproces. Peer support kan bestaan uit bijles, kennis delen of er gewoon voor elkaar zijn om zelfvertrouwen en relaties op te bouwen.

Q

Professionele ontwikkeling

Doorlopende leer- en trainingsprogramma's die leraren volgen om hun vaardigheden en kennis te verbeteren. Dit helpt hen op de hoogte te blijven van nieuwe lesmethoden, onderzoek en tools om hun leerlingen beter te ondersteunen.

R

S

SDGs (Sustainable Development Goals)

Een reeks van 17 mondiale doelen die de Verenigde Naties hebben opgesteld om een betere wereld te creëren tegen 2030. Deze doelen richten zich op kwesties zoals het beëindigen van armoede, het beschermen van de planeet en het garanderen dat iedereen toegang heeft tot kwalitatief goed onderwijs.

Stakeholders=belanghebbenden

Mensen of groepen die belang hebben bij of betrokken zijn bij een bepaald project of een bepaalde situatie. In het onderwijs zijn dit onder andere leerlingen, leraren, ouders, schoolpersoneel en de lokale gemeenschap.

T

Think outside the box

Een uitdrukking die wordt gebruikt om creatief denken en het bedenken van oplossingen die afwijken van de gebruikelijke of verwachte, te stimuleren. Het helpt leerlingen open te staan voor nieuwe ideeën en benaderingen bij het oplossen van problemen.

U

V

W

X

Y

Z



Onderwijs-
cultuur
in de klas



Eigendom
en keuze
van kinderen



Peer
support
voor kinderen



Toezicht op de
voortgang



Lange termijn
denken



Locale
stakeholders



Peer
support
voor docenten



Evaluatie



Teacher's
mindset



Logistiek



Transformatieve
functies



Pedagogische waarden

Een methodologie voor docenten om innovatieve activiteiten te ontwerpen voor wereldburgerschap en duurzame ontwikkeling in het basisonderwijs.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Geef ons feedback



Vind meer op onze website
gamesforgoals.eu



[Click here!](#)



Gefinancierd door de Europese Unie. De geuite meningen en standpunten zijn echter uitsluitend die van de auteur(s) en weerspiegelen niet noodzakelijkerwijs die van de Europese Unie of het Europees Uitvoerend Agentschap voor Onderwijs en Cultuur (EACEA). Noch de Europese Unie, noch het EACEA kan hiervoor verantwoordelijk worden gehouden.