



Co-funded by
the European Union



METHODOLOGIE

voor gedetineerden

Spelgebaseerd digitaal leren. Spelend leren.

ERASMUS+2023-ES02-KA210-ADU-000174J66



Index

1. Inleiding	04
2. Het belang van het gebruik van de methodologie voor docenten in de gevangenis	07
2.1. Beperkingen van beveiliging en online leren	07
2.2. Hoe verbetert offline gamification in gevangenissen het leerproces?	08
2.3. Leer meer zonder internettoegang	09
3. Impact van gamified learning in gevangenissen	09
3.1. Gamification om recidive te verminderen	10
3.2. Gamification richting re-integratie	10
3.3. Gamification om sociale vaardigheden te verbeteren	11
3.4. Gamification voor emotionele stabiliteit	11
4. Inspelen op de specifieke behoeften en belangen van volwassenen in de gevangenis	12
4.1. Inzicht in de uitdagingen van volwassenen in de gevangenis	12
4.2. De uitdagingen in het gevangenisonderwijs overwinnen	12
5. Voordelen voor docenten die de e-toolkit offline in de gevangenis gebruiken	14

6. Hoe gebruik je de e-toolkit in de gevangenis?	15
6.1. Casestudies	16
6.2. De rol van gamification bij het verminderen van recidive en het ondersteunen van re-integratie	18
6.3. Best practices: Effectieve offline gamification voor onderwijs in de gevangenis	18
7. Bronnen die offline-vriendelijk gemaakt kunnen worden	19
8. Onderwijsstrategieën die zijn aangepast aan de behoeften van gedetineerden	20
9. Aanvullende activiteiten voor de doelgroep	22
10. Aanvullende bronnen	24
11. Bibliografie	25

1. INLEIDING

Het Erasmus+ Games 4 You-project streeft ernaar om game-based learning op een interactieve en boeiende manier te integreren in volwasseneneducatie. Deze strategie vereist echter veel aanpassing in gevangenissen, waar internettoegang en het gebruik van digitale apparaten wereldwijd verboden of zeer beperkt zijn.

Onderwijs in de gevangenis is een fundamenteel recht en een pijler voor rehabilitatie en sociale re-integratie. Onderwijs moet beschikbaar zijn voor alle gedetineerden, zoals de Aanbeveling nr. [R (89) 12] van de Raad van Europa stelt.

In Aanbeveling nr. R (89) 12 van de Raad van Europa wordt benadrukt dat onderwijs toegankelijk moet zijn voor alle gedetineerden, waarbij de mogelijkheden die in de buitenwereld beschikbaar zijn worden weerspiegeld, terwijl tegelijkertijd de unieke uitdagingen van de gevangenisomgeving worden aangepakt.

Gedetineerden hebben hooguit minimale toegang tot internet. Daarom moeten docenten aangepaste leervormen aanbieden die volledig offline kunnen functioneren.

Dit document is een **aanpassing van de Games 4 You e-toolkit voor offline gevangenisonderwijs**, waarbij gamification en interactieve methodologie worden toegepast zonder dat er online les hoeft te worden gegeven.

Deze publicatie is een reactie op de aanbevelingen van de Europese Raad met betrekking tot betrokkenheid, motivatie en gestructureerde leerbenaderingen in het onderwijs en de opleiding van gevangenissen.

Doelgroep

Omdat gedetineerden uiteenlopende opleidingsachtergronden hebben, is de methode **gebaseerd op flexibiliteit, inclusiviteit en praktische toepasbaarheid**. Zo kunnen alle deelnemers meedoen, ongeacht hun opleidingsniveau.

Deze aangepaste aanpak is bedoeld voor gedetineerden van verschillende opleidingsniveaus, waaronder:

- Mensen met weinig of geen formeel onderwijs of die moeite hebben met lezen en schrijven.
- Mensen met leerproblemen.
- Mensen die een beroepsopleiding nodig hebben om na hun vrijlating werk te vinden.
- Mensen die sociaal-emotioneel leren nodig hebben voor re-integratie.

Inhoud van de methodologie

Alle activiteiten zijn zo ontworpen dat ze zonder technologie kunnen worden uitgevoerd en dat alleen goedkope materialen worden gebruikt die zijn goedgekeurd voor gebruik in gevangenissen, zoals papier, kaarten en recyclingmateriaal.

- De herziene aanpak vervangt digitale gamification-tools door offline, interactieve strategieën, waaronder:
- Fysieke leerborden en systemen voor het bijhouden van de voortgang (bijv. badgekaarten).
- Rollenspellen (RPG's) en coöperatieve bordspellen, aangepast voor het onderwijs.
- Creatieve workshops (theater, kunst, schrijven) om zelfexpressie te bevorderen.
- Beroepssimulaties (bijvoorbeeld gesimuleerde sollicitatiegesprekken, puzzels over beroepsvaardigheden).
- Lichamelijke opvoeding gecombineerd met cognitieve uitdagingen (bijvoorbeeld trivia-sporten).

Doelstellingen

Het hoofddoel is om gaming activiteiten te importeren in de gevangenis.

Dit wordt gevolgd door een van de aanbevelingen van de Raad van Europa, die luidt: "Onderwijs moet lijken op dat wat aan vergelijkbare leeftijdsgroepen buiten de school wordt gegeven, met een breed scala aan leermogelijkheden."

Docenten in de gevangenis moeten ervoor zorgen dat zij aan deze aanbeveling voldoen door:

- **Het aanbieden van offline-klare, op games gebaseerde leerstrategieën** aan leraren/educatoren.
- **Zorgen dat de inhoud aansluit bij de aanbevelingen van de Raad van Europa** over de rehabilitatie van gedetineerden.
- **Stimuleer actief leren:** Laat gedetineerden spelen en leren; een actieve leerstrategie vermindert de weerstand tegen onderwijs.
- **Het ontwikkelen van belangrijke vaardigheden:** Het uitbreiden van lees-, reken-, werkgerelateerde en interpersoonlijke vaardigheden.
- **Ondersteuning van revalidatie:** Het stimuleren van emotionele intelligentie, teamwerk en kritisch denkvermogen om de re-integratie in de maatschappij te vergemakkelijken en te bevorderen.

Voordelen voor volwassenen in de gevangenis

Door de e-toolkit aan te passen aan de beperkingen van gevangenissen ontstaat er waardigheid, maar ook hoop en de mogelijkheid tot verandering.

Wat zijn die voordelen?

- **Hoge betrokkenheid:** Spelmechanismen (beloningssystemen of voortgangsniveaus) trekken de leerlingen aan en motiveren hen om efficiënter en leuker te leren.
- **Waarde voor de praktijk:** Vaardigheden bereiden je voor op het leven na je vrijlating (bijvoorbeeld een baan, opgeloste conflicten).
- **Psychologische veerkracht:** Creatieve activiteiten bieden vaardigheden voor emotiebeheersing en het beperken van stress.
- **Sociale binding:** Deze spellen creëren positieve relaties tussen gedetineerden en personeel.

2. HET BELANG VAN HET GEBRUIK VAN DE METHODOLOGIE VOOR DOCENTEN IN DE GEVANGENIS

Fjodor Dostojevski zei ooit: "De mate van beschaving in een samenleving kan worden beoordeeld door de gevangenissen binnen te gaan". Dit geldt ook voor de school in de gevangenis. Door onderwijs aan te bieden dat net zo motiverend en verrijkend is als dat van scholen buiten de muren, bieden we een **unieke kans aan degenen die van hun vrijheid zijn beroofd**.

Vanwege veiligheidsbeperkingen hebben gevangenissen vaak geen toegang tot cloudgebaseerde of internetgebaseerde leerplatformen. Dergelijke oplossingen passen het onderwijs aan door **het interactief en aantrekkelijker te maken zonder dat online toegang nodig is**.

Gamification verhoogt de betrokkenheid bij uitdagingen die zo zijn gestructureerd dat de leerprestaties beter behouden blijven. Omdat digitale tools niet in gevangenissen kunnen worden gebruikt, moet gamification afhankelijk zijn van bestaande papieren, fysieke of, in het beste geval, passieve, vooraf geïnstalleerde bronnen.

Een op maat gemaakte methodologie betekent dat docenten in de gevangenis kwalitatief, op interesse gebaseerd en betekenisvol onderwijs kunnen bieden zonder toegang tot online. Het aanpassen van digitale tools en gamification-tools voor offline omgevingen kan de motivatie hoog houden, de cognitieve betrokkenheid vergroten en gedetineerden helpen vaardigheden te ontwikkelen die essentieel zijn voor re-integratie in de maatschappij.

2.1. BEPERKINGEN VAN VEILIGHEID EN ONLINE LEREN

De meeste gevangenissen hanteren strenge regels voor digitale tools en beperken de toegang tot internet om veiligheidsredenen. Je kunt gedetineerden geen realtime toegang geven tot cloudgebaseerde platforms zoals Moodle, Blackboard of Quizizz.

Daarom worden docenten gedwongen om bronnen te gebruiken die al op hun apparaten zijn geïnstalleerd, zoals lokaal gehoste bronnen of niet-digitale gamificatiepraktijken.

Zo kunt u digitale beperkingen overwinnen:

- **Lokale offline servers:** Vooraf geïnstalleerde leermodules. Lokale computersystemen worden in de gevangenis gebruikt zodat gedetineerden interactieve lessen kunnen volgen zonder dat ze internet nodig hebben of er toegang toe hebben.
- **USB-leerpakketten:** Educatieve inhoud voor gevangenis in de vorm van gamified werkbladen en het bijhouden van de leervooruitgang kan worden verspreid in de vorm van vooraf geladen USB-sticks die op de computersystemen van de gevangenis mogen worden gebruikt.
- **Papiergamificatie:** Fysieke werkbladen, flashcards en bordspellen die digitale leerstructuren nabootsen, omgezet naar een offline omgeving.
- **Interactieve activiteiten:** Gebruik niet-digitale activiteiten zoals rollenspellen, verhalen vertellen en groepsopdrachten om een gesimuleerde leerervaring op basis van spellen te creëren.

2.2. HOE VERBETERT OFFLINE GAMIFICATION IN GEVANGENISSEN HET LEREN?

Hoewel gamification helpt om leerlingen betrokken te houden en te onthouden wat ze leren, moeten docenten mogelijk **gamemechanismen gebruiken voor offline gebruik** als ze geen toegang hebben tot internet. Gamificationtools die afhankelijk zijn van internet kunnen worden vervangen door offline methoden zoals de volgende:

- Vervang quizen van Quizizz of Kahoot! door gedrukte quizboekjes en flashcards. Gebruik gekleurd papier om de opties van Kahoot na te bootsen.
- Vervang digitale scoreborden en puntentrackers door fysieke scoreborden en gedrukte tokens.
- Vervang online rollenspellen zoals Classcraft door gedrukt materiaal en vertel oefeningen.
- Vervang cloudgebaseerd samenwerkend leren door probleemoplossende spellen en discussieactiviteiten.

2.3. MEER LEREN ZONDER INTERNETTOEGANG

Om ervoor te zorgen dat gevangenisonderwijs effectief en boeiend is, moeten op maat gemaakte methodologieën:

- **Maak gebruik van tastbare beloningen:** In plaats van digitale badges stellen onderzoekers voor om prestatiesystemen op basis van stickers, fysieke certificaten en systemen voor peer recognition te gebruiken.
- **Maak gebruik van vooraf opgenomen multimediamateriaal:** Als educatieve video's en simulaties op een lokale gevangeniscomputer worden opgeslagen, kunnen gevangenen gestructureerde modules volgen zonder dat ze een realtime streamingverbinding nodig hebben.
- **Motiveer een vooruitstrevende organisatie:** Leerlogboeken worden door docenten afgedrukt, waarin cursisten schriftelijke verslagen bijhouden van hun prestaties en mijlpalen.
- **Stimuleer samenwerkend leren:** Hoewel samenwerking in de online omgeving vaak ontbreekt, kan het betrekken van studenten bij teamactiviteiten en groepswedstrijden een grote bijdrage leveren aan de ontwikkeling van vaardigheden op het gebied van probleemoplossing en teamwork.

3. DE IMPACT VAN GAMIFIED LEREN IN GEVANGENISSEN

Onderwijs speelt een belangrijke rol bij **revalidatie en re-integratie**. De toepassing van gamification in het onderwijs **vergroot de betrokkenheid, motivatie en vaardighedenontwikkeling** op manieren die met traditionele lesmethoden vaak moeilijk te realiseren zijn.

In gevangenis, waar leerlingen vaak geen toegang hebben tot digitale bronnen en vaak te maken krijgen met sociale en educatieve barrières, **bieden gamified educatieve methoden gestructureerde, interactieve en lonende leerervaringen**.

3.1. GAMIFICATIE OM RECIDIVISIEPERCENTAGES TE VERLAGEN

Een van de belangrijkste effecten van gamified learning is de afname van recidive doordat gedetineerden de belangrijkste vaardigheden in het leven en de maatschappij leren: kritisch denken, probleemoplossend vermogen en zelfregulatie. Onderzoek wijst uit dat gedetineerden die een goed georganiseerde educatieve training in de gevangenis krijgen, veel minder kans hebben om te recidiveren, omdat gamification het volgende bevordert:

- **Doelen bijhouden:** Offline scorebordsystemen of op badges gebaseerde prestaties stimuleren zelfdiscipline en persoonlijke verantwoordelijkheid bij leerlingen.
- **Aanpassen en bijsturen:** Door middel van rollenspellen in een interactieve setting leren gedetineerden hoe ze beslissingen kunnen nemen en problemen kunnen oplossen. Dit is belangrijk als je geen gevangene bent.
- **Gedragsprikkelers:** Voortgangslogboeken, certificaten en privileges kunnen allemaal effectief worden ingezet om positief gedrag te bekrachtigen, bijvoorbeeld als beloningssysteem.

3.2. GAMIFICATIE NAAR RE-INTEGRATIE

Onderwijs in gevangenissen draait niet alleen om persoonlijke ontwikkeling, maar is ook een toegangspoort tot re-integratie. Gamification maakt leren in geletterdheid, beroepsopleiding en het aanleren van levensvaardigheden aantrekkelijker en effectiever. Gamification maakt het aanleren van vaardigheden immersiever en praktischer:

- **Workshops op basis van simulatie:** Cursisten doen fysieke rollenspellen die echte taken op de werkvloer nabootsen.
- **Teamgebaseerde competities:** Groepen werken samen aan taakgebaseerde uitdagingen, waardoor samenwerking en leiderschapsvaardigheden worden versterkt.
- **Prestatietracking:** Docenten gebruiken offline trackingtools (voortgangsbladen, op badges gebaseerde beloningen) om deelname te motiveren.

3.3. GAMIFICATIE OM SOCIALE VAARDIGHEDEN TE VERBETEREN

Voor gedetineerden zijn effectieve sociale interactie en teamwerk essentieel voor hun rehabilitatie.

Gamification bevordert samenwerking, communicatie en wederzijdse ondersteuning op een gestructureerde manier. Zo kan gamification deze vaardigheden verbeteren:

- **Rollenspeloefeningen:** Door middel van begeleide rollenspeloefeningen, waarin echte situaties worden nagebootst (bijvoorbeeld interacties op de werkvloer, conflictbemiddeling), kunnen leerlingen vaardigheden oefenen en oefenen.
- **Offline puzzelsessies** waarbij gedetineerden in groepen aan een gemeenschappelijk leerdoel kunnen werken.
- **Spelgebaseerde peer mentoring:** Laat gedetineerden andere gedetineerden lesgeven en begeleiden via een contextueel leerspel om de vaardigheden en het opgebouwde zelfvertrouwen te verbeteren.

3.4. GAMIFICATIE VOOR EMOTIONELE STABILITEIT

Gevangenisstraf brengt vaak psychische problemen met zich mee, zoals angst, depressie en trauma.

De gamified leerbenadering biedt structuur, motivatie en emotionele veiligheid. Game-based leren ondersteunt emotionele groei door:

- **Het versterken van het positieve:** Op vooruitgang gebaseerde beloningssystemen helpen bij het opbouwen van zelfvertrouwen, in tegenstelling tot op straf gebaseerde modellen.
- **Ontwikkeling van copingvaardigheden:** Gamification creëert een structuur voor reflectie en leren, waarbij gedetineerden niet alleen leren hoe ze met emoties om moeten gaan, maar ook hoe ze oplossingen kunnen bedenken.
- **Een gevoel van succes creëren:** Het verdienen van badges, certificaten en onderscheidingen van collega's vergroot het zelfvertrouwen en een gevoel van effectiviteit.

4. INZETTEN OP DE SPECIFIEKE BEHOEFTE EN BELANGEN VAN VOLWASSENEN IN DE GEVANGENIS

Onderwijs in gevangenissen vereist unieke aanpassingen om tegemoet te komen aan leerlingen met verschillende lees- en schrijfvaardigheidsniveaus, beperkte digitale toegang en sociaal-emotionele uitdagingen. De Games 4 You e-toolkit biedt de mogelijkheid om gestructureerde, gamified methodologieën te introduceren en tegelijkertijd offline toegankelijkheid te garanderen.

4.1. DE UITDAGINGEN VAN VOLWASSENEN IN DE GEVANGENIS BEGRIJPEN

Studenten in de gevangenis worden met de volgende uitdagingen geconfronteerd:

- **Lage niveaus van geletterdheid en leerachterstanden:** Vanwege het lage opleidingsniveau hebben gevangenen behoefte aan instructie die is toegespitst op actievere en ervaringsgerichte leerpraktijken.
- **Beperkte toegang tot technologie:** Leerlingen hebben vaak geen toegang tot leerplatformen op internet en vanwege de strenge beveiliging zijn ze vaak afhankelijk van offline bronnen of gamified fysieke activiteiten.
- **Intens trauma en desinteresse:** Veel leerlingen zijn getraumatiseerd en hebben tegenslagen in hun leven meegemaakt. Hun emotionele barrières zijn dus hoog en de strategieën die in de klas worden gebruikt, moeten motiverend en trauma-geïnformeerd zijn.

4.2. HET OVERWINNEN VAN DE UITDAGINGEN IN HET GEVANGENISONDERWIJS

Hoewel gamified learning fantastisch is voor leerlingen in de gevangenis, daagt het docenten ook uit om hun methodologieën aan te passen om boeiend te blijven, maar offline ook makkelijker te implementeren. De e-toolkit kan worden aangepast aan penitentiaire instellingen door het volgende te implementeren:

Implementatie van niet-digitale gamification

Digitale hulpmiddelen zijn vaak beperkt in gevangenissen, dus gamified learning moet op papier, interactief en collaboratief zijn. Dit kan met behulp van:

Flitskaarten: Docenten kunnen flitskaarten (geprint of handmatig gemaakt) gebruiken om het leerproces op een esthetische manier te versterken, bijvoorbeeld door woordenschat uit te breiden en problemen op te lossen.

Op uitdagingen gebaseerde bordspellen op maat: Docenten kunnen bordspellen ontwikkelen voor probleem oplossen die echte uitdagingen simuleren en zo kritisch denkvermogen en teamwerkvaardigheden ontwikkelen.

Vragen-en-antwoordactiviteiten met behulp van kaartspellen: Gedetineerden strijden tegen teams met bedrukte uitdagingskaarten om hun kennis te versterken.

Onderwijs gebaseerd op storytelling

Oefeningen op basis van storytelling vervangen digitale simulaties door live begeleide storytelling en rollenspellen, wat gevangenisstudenten ten goede komt door de geletterdheid en emotionele verbondenheid te vergroten. Om dit te bereiken, kunnen we een aantal activiteiten bedenken, zoals:

- **Samenwerkende vertelsessies:** Deelnemers nemen deel aan gezamenlijke dialogen en ontwikkelen verhalen om lees- en schrijfvaardigheid, communicatie en zelfexpressie te bevorderen. Het stimuleert communicatie, teamwork en creatief denken terwijl de leerlingen samen aan het verhaal werken.
- **Rollenspellen om problemen uit de praktijk op te lossen:** Docenten voeren gestructureerde debatoefeningen uit die relevant zijn voor onderwerpen als revalidatie, werkgelegenheid en persoonlijke ontwikkeling. Gedetineerden leren hoe ze zich in verschillende werk- of sociale situaties moeten gedragen om vaardigheden te ontwikkelen voor interactie in de gemeenschap.
- **Scenariogebaseerde oefeningen in print:** Activiteiten die gebaseerd zijn op rollenspellen, gericht op oefeningen met werkbladen die betrokkenheid garanderen, zelfs zonder het element van technologie.

Fysieke beloningssystemen en voortgangsbewaking

Motivatatie in het gevangenisonderwijs is cruciaal, omdat leerlingen vaak kampen met een lage zelfredzaamheid. In plaats van digitale dashboards te gebruiken, kunnen docenten handmatige volgsystemen creëren:

- **Fysieke beloningen op basis van tokens:** Leerlingen verdienen fysieke tokens voor deelname, wat hen stimuleert om continu te leren. Docenten kunnen een beloning op basis van stickers creëren voor voltooide opdrachten.
- **Beloningssystemen op basis van certificaten:** Dit is bekend, maar in plaats van een digitale badge krijgen leerlingen een fysiek certificaat als ze een educatieve mijlpaal bereiken.
- **Analoge puntenvoortgangsgrafieken:** Prestaties worden handmatig door de leerling bijgehouden, wat de motivatie stimuleert.
- **Peer-driven leerlogboeken,** die de prestaties van individuen en groepen vastleggen. Dit bevordert positieve leeromgevingen en samenwerkingsgerichte aanmoedigingsmodellen.

5. VOORDELEN VOOR ONDERWIJZERS DIE DE E-TOOLKIT OFFLINE IN DE GEVANGENIS GEBRUIKEN

Lesgevers in gevangenissen opereren met heel andere beperkingen dan andere docenten: beperkte toegang tot technologie, minimale interactie met leerlingen en verschillende niveaus van geletterdheid. De Games 4 You e-toolkit en de bijbehorende offline onderwijsaanpassingen bieden echter **procedurele benaderingen** die ondanks deze beperkingen een **plezierige, dynamische en toegankelijke leerervaring combineren**.

Digitale gamification komt vaak tot stand in de vorm van interactieve quizen, scoreborden en voortgangsregistratie, maar offline gamification kan **vergelijkbare niveaus van betrokkenheid** bieden met fysieke beloningen, gestructureerde uitdagingen en teamgebaseerde competities.

Gamified technieken bevorderen de betrokkenheid zonder dat je online hoeft te zijn. Wanneer mensen hun fysieke voortgang bijhouden, zijn ze gemotiveerder om door te gaan en zijn ze bereid om langer te blijven.

Door het ontbreken van enige vorm van digitale interactiviteit in gevangenissen, moet de manier waarop interactief leren in gevangenissen werkt dit compenseren. Gamification, in de context van rollenspellen en discussies, is een robuuster, directer alternatief voor het vergroten van motivatie en betrokkenheid.

Onderwijzers kunnen het volgende implementeren:

- **Rollenspel oefeningen** simuleren scenario's waarin beslissingen uit de echte wereld moeten worden genomen.
- **Door collega's geleide debatten** en gestructureerde discussies versterken kritisch denken.
- **Gamified storytelling** waarbij leerlingen samenwerken aan het creëren van een verhaal.

Voorbeelden van effectieve offline rollenspellen en discussieactiviteiten zijn:

- **Werksimulatie oefeningen:** Gedetineerden oefenen met etquette op de werkvloer, onderhandelingen en teamwerk.
- **Rollenspellen over conflictbemiddeling:** Leerlingen gaan begeleid aan de slag met het oplossen van sociale problemen.
- **Narratief gestuurd leren:** Docenten introduceren uitdagingen op basis van storytelling, die kritische analyse en respons vereisen.

6. HOE GEBRUIK JE DE E-TOOLKIT IN DE GEVANGENIS?

De Games 4 You e-toolkit biedt **gestructureerde gamificatiestrategieën** die offline kunnen worden toegepast in het gevangenisonderwijs.

Hiermee kunnen leraren **betrokkenheid, vaardigheidsontwikkeling en revalidatie** bevorderen.

6.1. CASESTUDIES

Verschillende programma's voor gevangenisonderwijs hebben gamification succesvol toegepast om de motivatie te vergroten en leerresultaten te optimaliseren. Hier zijn enkele voorbeelden die laten zien hoe game-based learning een verschil maakt in gevangenissen.

Digitale verhalen om de geletterdheid in een Noorse gevangenis te verbeteren

Een gamified methode voor geletterdheid en zelfexpressie: digitaal verhalen vertellen geïmplementeerd in een onderwijsprogramma voor gevangenissen in Noorwegen met beperkte toegang tot digitale ruimtes. De methode is door docenten aangepast om offline te werken via:

Met behulp van geprinte vertel oefeningen kunnen gedetineerden gestructureerde verhalen creëren.

- Rollenspellen stimuleren creatief denken en communicatie.
- Verhaalgebaseerde leeruitdagingen versterken de leesvaardigheid en schrijfvaardigheid.
- Deze aanpak resulteerde in een grotere betrokkenheid en verbeterde leesvaardigheden bij de gevangenissen.

Spaans beroepsopleidingsprogramma: gamified vaardigheidsbeoordeling om vaardigheden te leren

Een spelgebaseerde beoordelingstool werd opgenomen in een beroepsopleidingsprogramma voor beroepsopleiding voor gedetineerde volwassenen in Spanje. Het programma gebruikte:

- Uitdagingen gebaseerd op scenario's, om echte interacties op de werkplek na te bootsen.
- Gedetineerden worden beloond met een badge als ze hun praktische beroepswerkzaamheden afronden.
- Teamgebaseerde competities bevorderen samenwerking en leiderschapsvaardigheden.

Hierdoor nam het aantal deelnemers toe en werden gevangenen enthousiaster over het trainen van vaardigheden die hen zouden helpen een baan te vinden als ze de gevangenis verlieten.

Erasmusproject: Spaces for intercultural learning – Polen en Finland

Dit initiatief introduceerde gamification in het gevangenisonderwijs om de interculturele communicatievaardigheden van gedetineerden te verbeteren. Het programma gebruikte:

- Gamificatie-activiteiten om samenwerking en onderdompeling te bevorderen.
- Correctiesystemen waarin gevangenen voortgangsinsignes behaalden voor educatieve uitdagingen.
- Kritisch denken, naast sociale vaardigheden, door middel van interactief verhalen vertellen.

Actieve Spelen voor Verandering (AG4C) – Europa

Dit project had als doel om jongeren in de gevangenis weer te betrekken bij het onderwijs door middel van gamificatie van leerervaringen in verschillende landen.

Belangrijke elementen waren:

- Gamification door middel van sport voor de ontwikkeling van sociale en emotionele vaardigheden.
- Uitdagingsgericht leren, waarbij gevangenen gestructureerde taken uitvoeren om beloningen te verdienen.
- Teamgebaseerde competities stimuleren samenwerking en verantwoorde besluitvorming.

STEP2LAB – Europese Unie

Dit door de EU gefinancierde project was gericht op het terugdringen van recidive door beroepsonderwijs en -training (BOO) te combineren met gamification. Hoogtepunten zijn onder meer:

- Gamified beroepsopleiding om gedetineerden voor te bereiden op werk na vrijlating.
- Niveausysteem met vaardigheidsgerichte uitdagingen: Gedetineerden bereiken een hoger niveau op basis van hun prestaties.
- Rollenspellen en simulatieoefeningen als workshops.

6.2. DE ROL VAN GAMIFICATIE BIJ HET VERMINDEREN VAN RECIDIVISIE EN HET ONDERSTEUNEN VAN RE-INTEGRATIE

Verschillende onderzoeken benadrukken de noodzaak van gestructureerd onderwijs in gevangenissen, met name programma's die gamificatie-elementen integreren.

Volgens de European Prison Education Association (EPEA) resulteren gestructureerde leerprogramma's in:

- **Lagere recidivecijfers** – onderwijs helpt gedetineerden bij het ontwikkelen van betere besluitvormingsvaardigheden.
- **Betere kansen op werk in de periode na vrijlating:** Getrainde personen vinden over het algemeen gemakkelijker een baan.
- **Grotere betrokkenheid en retentie**, vooral voor personen die moeite hebben met leren binnen het traditionele schoolkader.

6.3. BEST PRACTICES: EFFECTIEVE OFFLINE GAMIFICATIE VOOR ONDERWIJS IN DE GEVANGENIS

Om game-based leermethoden effectief te implementeren in gevangenissen, moeten docenten zich bewust zijn van de grote diversiteit aan leerlingen in een schoolgevangenis. Als docenten kunnen we diverse strategieën inzetten om deze diversiteit effectief te beheren en inclusief leermateriaal te ontwikkelen.

Het aanpassen van inhoud voor laaggeletterde leerlingen

Veel gedetineerden hebben een laag lees- en schrijfniveau en hebben behoefte aan sterk aangepaste leerstof, zodat ze er effectief en betekenisvol mee kunnen omgaan.

Docenten kunnen dit bereiken door het printen van flashcards om nieuwe woordenschat te leren, door gebruik te maken van verhaalgestuurde vertel oefeningen en door kritisch denken te versterken via gezamenlijke discussies.

Het gebruik van beloningsgebaseerde mechanismen voor betrokkenheid

We kunnen onze studenten in de gevangenis belonen met fysieke badges of certificaten, die de gevangenen kunnen bewaren als bewijs van hun prestaties, papieren logboeken om de voortgang bij te houden en token-gebaseerde systemen om hun activiteitsniveau en prestaties bij te houden.

Zorgen voor dynamische en interactieve leerbenaderingen

Door games te gebruiken, creëren we dynamische lessen, die niet gebaseerd zijn op lezingen. Ze zijn inclusief en worden geleid door de deelnemers, wat samenwerking, communicatie en betrokkenheid bevordert.

7. HULPMIDDELEN DIE OFFLINE-VRIENDELIJK GEMAAKT KUNNEN WORDEN

Omdat er geen e-learning beschikbaar is via internet, moeten docenten fysieke en interactieve leermiddelen tot hun beschikking hebben om leerlingen binnen de gevangenis betrokken te houden.

Hier zijn enkele geweldige offline equivalenten van gamified digitale bronnen:

Gedrukte gamified werkbladen

Deze gedrukte werkbladen kunnen variëren van spelgebaseerde puzzels en verhalenvertel oefeningen tot leesbegripsvragen. Gebruik puzzels, kruiswoordpuzzels en interactieve vertel technieken door middel van activiteiten in de stijl van 'kies je eigen avontuur'.

Educatieve bordspellen

Bordspellen vormen ook een goed alternatief voor digitale gamification, omdat ze zowel tastbaar leren als coöperatief probleemoplossen vereisen.

Dit kunnen strategische bordspellen zijn die strategie vereisen, zoals schaken of dammen, die logisch denken en geduld aanleren. Je kunt collaboratieve uitdagingsborden gebruiken om missies aan te bieden die spelers als team moeten voltooien, terwijl ze kennis, samenwerking en kritisch denken opdoen. Docenten kunnen bordspellen ook aanpassen om het leren leuk, interactief en memorabel te houden.

Kaartgebaseerde leerpakketten voor het versterken van kennis

Leraren kunnen kaarten printen om de kennis van de leerlingen te herhalen en te versterken. Gebruik bijvoorbeeld memory- en vergelijkingsspellen. Met vraag-en-antwoordkaarten kunnen docenten ook quizzes en andere wedstrijden organiseren om de lezers betrokken te houden. We kunnen ook kaarten met rollenspellen gebruiken: een scenario creëren dat een discussie in de echte wereld nabootst, zoals hoe je een geschil met een zakelijke partner oplost of hoe je een keuze maakt te midden van een moreel dilemma.

8. ONDERWIJSSTRATEGIEËN AANGEPAST AAN DE BEHOEFTE VAN GEVANGENEN

Onderwijs in de gevangenis biedt een belangrijke kans voor rehabilitatie en re-integratie. Desondanks vereisen de cognitieve, emotionele en technologische problemen waarmee studenten in de gevangenis te maken hebben vaak specifieke onderwijsmethoden.

Het gevangenisonderwijs moet hierop inspelen om betrokkenheid, vaardigheidsontwikkeling en persoonlijke groei te bevorderen.

Cognitieve aanpassingen

Niet alle gevangenisleerlingen komen met hetzelfde opleidingsniveau op de gevangenischool terecht. Sommigen hebben ernstige lees- en schrijfproblemen, anderen hebben leerproblemen en weer anderen zijn nog nooit naar school geweest.

Strategieën om aan cognitieve behoeften te voldoen zijn onder meer:

- **Verskillende leerbehoeften:** Gebruikmaken van gedifferentieerd onderwijs, waarbij verschillende materialen op verschillende moeilijkheidsniveaus worden aangeboden en multimodaal onderwijs (visueel, auditief en kinesthetisch).
- **Begeleid leren:** Lessen opdelen in onderdelen met een geleidelijke leerervaring om vertrouwen en bekwaamheid te vergroten.
- **Peer tutoring:** Het bevorderen van coöperatief leren tussen gedetineerden om het begrip te vergroten en interpersoonlijke vaardigheden te verwerven.

Emotionele en psychologische ondersteuning

Het is een bekend feit dat talloze gedetineerden lijden aan trauma, angst of een gebrek aan eigenwaarde – precies de omstandigheden die het leren blokkeren. Strategieën die inspelen op emoties zijn onder andere:

- **Lesgeven met traumabewustzijn:** Een koesterende, niet-oordelende ruimte waarin de geschiedenis wordt erkend, maar de nadruk ligt op overleven.
- **Benadruk de sterke punten van leerlingen:** Bij een aanpak die op sterke punten is gebaseerd, ligt de nadruk op de bestaande vaardigheden en het potentieel in plaats van op tekortkomingen (die de motivatie vaak ondermijnen).
- **Positieve bekrachtiging:** Complimenten, een certificaat van prestatie of het bijhouden van voortgangsverslagen om doorzettingsvermogen en zelfvertrouwen te stimuleren.

Technologische aanpassingen

Hoewel gevangenissen doorgaans de toegang tot technologie beperken, is digitale geletterdheid essentieel voor succesvolle re-integratie. Dit is een belangrijk aandachtspunt in onze op maat gemaakte methodologie voor de E-Toolkit. Om de kloof te dichten, moeten gevangenissen zoveel mogelijk aansluiten bij de digitale ontwikkelingen. Zoals we weten, gebeurt dit momenteel meestal niet, maar de school speelt hierin een zeer belangrijke rol.

Gedetineerden hebben na hun vrijlating digitale vaardigheden nodig, maar hebben tijdens hun verblijf geen toegang tot deze tools. Om hen voor te bereiden, moeten docenten:

- **Bespreek relevante digitale hulpmiddelen en platforms.**
- **Leg hun functies** uit door middel van demonstraties.
- **Gebruik schermafbeeldingen (of afgedrukte handleidingen)** om de belangrijkste functies te illustreren.
- **Houd leerlingen op de hoogte** van de nieuwste apps en technologieën.

Deze proactieve aanpak voorkomt dat de digitale kloof tussen het leven binnen en buiten de gevangenis groter wordt.

9. EXTRA ACTIVITEITEN VOOR DE DOELGROEP

Omdat er geen internettoegang is, moeten docenten creatieve, praktische activiteiten aanbieden die kritisch denken, geletterdheid, beroepsopleiding en emotionele groei stimuleren.

Offline gamified geletterdheids- en taalontwikkelingsactiviteiten

Veel gedetineerden kampen met lees- en schrijfproblemen, waardoor aangepaste, interactieve leeroefeningen nodig zijn om hun lees-, schrijf- en leesbegrip te verbeteren. Een leuke activiteit is het organiseren van een leesclubdiscussie, waarbij docenten een leesgroep organiseren om kritische analyse en de ontwikkeling van leesbegrip te stimuleren.

Activiteiten op basis van scripts en dialogen, waarbij leerlingen scriptdialogen schrijven en uitvoeren, kunnen ook het taalverwervingsproces en de creatieve expressie versterken.

Beroepsopleiding en activiteiten ter voorbereiding op de arbeidsmarkt

Beroepsonderwijs bereidt gedetineerden voor op werk na vrijlating, wat zorgt voor zelfredzaamheid en minder recidive. Praktische training en simulatiegebaseerde rollenspellen zijn uitstekende leermogelijkheden. Workshops over cv's en sollicitaties met geprinte sjablonen kunnen gedetineerden helpen zich voor te bereiden op de toekomst.

Sociale en emotionele leeractiviteiten

Omdat revalidatie niet alleen academisch maar ook emotioneel is, helpt het integreren van sociale leertechnieken bij het ontwikkelen van veerkracht, interpersoonlijke communicatie en gedragsbewustzijn. We kunnen rollenspellen organiseren waarin leerlingen omgaan met echte interpersoonlijke conflicten, waardoor besluitvormingsvaardigheden worden versterkt. Activiteiten die vertrouwen opbouwen, zoals teamgerichte uitdagingen en coöperatieve leerspellen, helpen bij het ontwikkelen van sociaal zelfvertrouwen en samenwerking.

Creatieve en artistieke betrokkenheidsactiviteiten

Kunstzinnige activiteiten bevorderen zelfexpressie, emotionele veerkracht en cognitieve ontwikkeling, waardoor gedetineerden nieuwe vaardigheden en hobby's kunnen ontwikkelen. Muziek- en poëziesessies waarbij leerlingen liedjes of gedichten componeren, versterken de emotionele verwerking. Schilderen, schetsen of beeldhouwen biedt therapeutische betrokkenheid. Theater- en rollenspel oefeningen ontwikkelen zelfvertrouwen en teamwork.

10. AANVULLENDE BRONNEN

European Prison Education Association

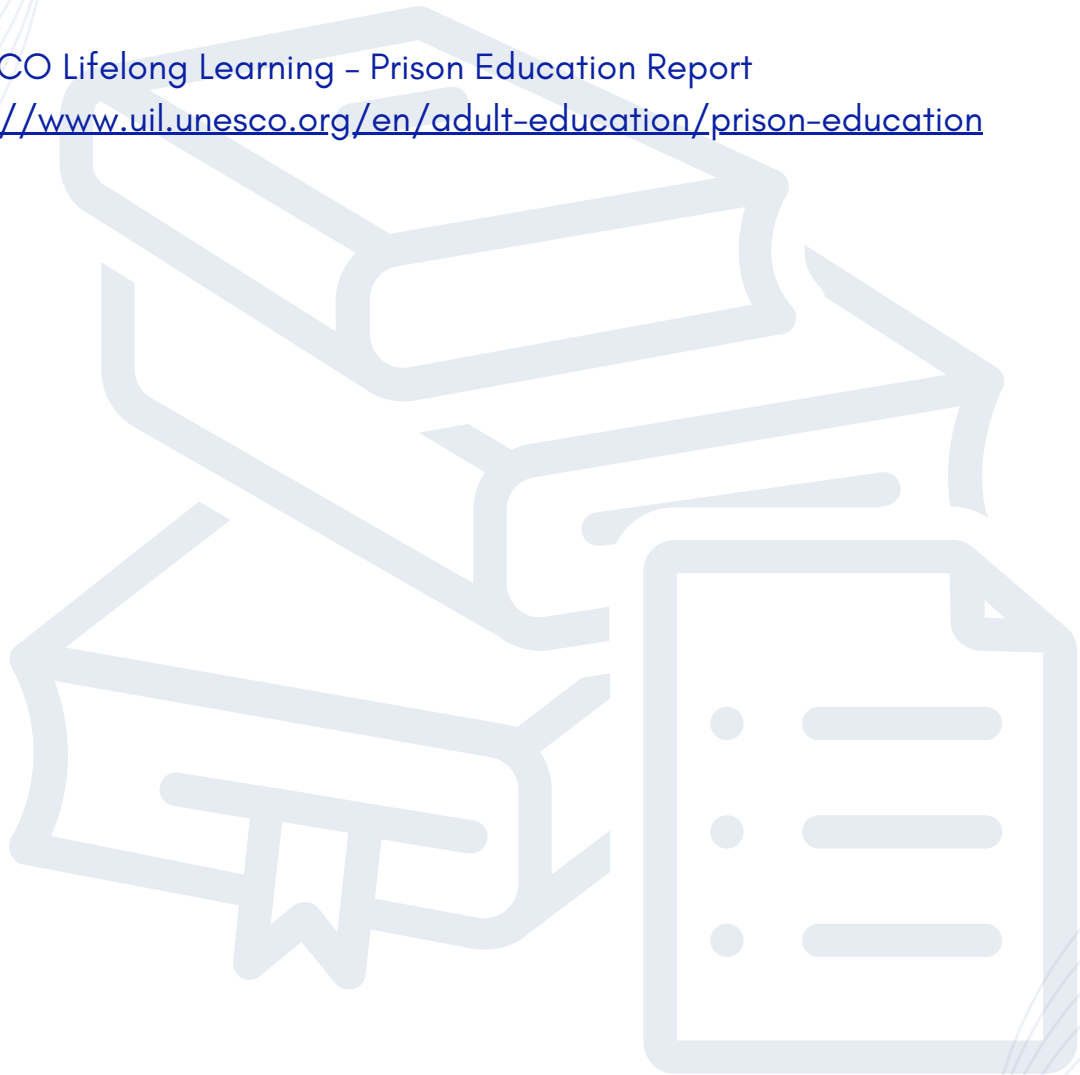
<https://epea.org>

Council of Europe Recommendations on Prison Education

<https://rm.coe.int/090000016804c858f>

UNESCO Lifelong Learning – Prison Education Report

<https://www.uil.unesco.org/en/adult-education/prison-education>



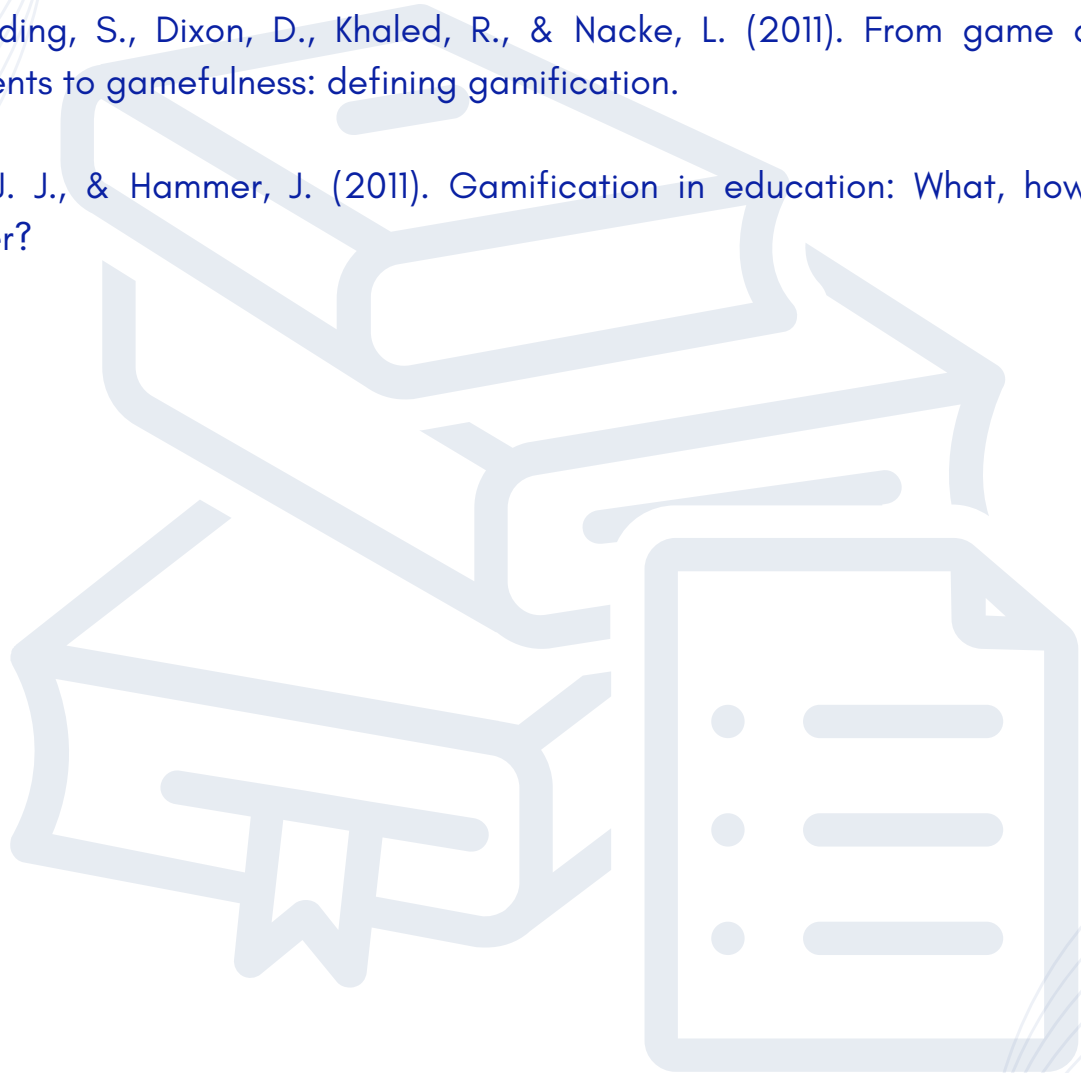
11. BIBLIOGRAFIE

WODC Report (2021). Gaming and Gamification for Correctional Institutions.

Kapp, K. M. (2012). Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification.

Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother?





Co-funded by
the European Union



Gratis licentie

Het hier ontwikkelde product in het kader van het Erasmus+-project "Games4You ERASMUS+2023-2KA210-ADU-000174J66" is ontwikkeld met steun van de Europese Commissie en geeft uitsluitend de mening van de auteur weer. De Europese Commissie is niet verantwoordelijk voor de inhoud van de documenten.

De publicatie verkrijgt de Creative Commons licentie CC BY-NC SA.



Deze licentie staat u toe het werk te distribueren, te remixen, te verbeteren en erop voort te bouwen, maar uitsluitend voor niet-commerciële doeleinden. Bij gebruik van het werk en fragmenten daarvan moet

1. Vermeld de bron en een link naar de licentie. Eventuele wijzigingen moeten worden vermeld. De auteursrechten blijven bij de auteurs van de documenten.
2. Het werk mag niet voor commerciële doeleinden worden gebruikt.
3. Als u het werk opnieuw samenstelt, converteert of erop voortbouwt, moeten uw bijdragen onder dezelfde licentie worden gepubliceerd als het origineel.

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.