



Co-funded by
the European Union



VRAGEN EN REFLECTIES

Stories 4 Wings

2024-1-ES01-KA220-ADU-000255317

Beroepsopleiding en beroepscompetentieontwikkeling

Van Huisvrouw tot Gameontwikkelaar



Van Huisvrouw tot Gameontwikkelaar

Beroepsopleiding en beroepscompetentieontwikkeling

Dit document bevat een reeks van **9 vragen die gericht zijn op reflectie** over verschillende aspecten van het verhaal waarmee gewerkt wordt. De vragen zijn ingedeeld in drie niveaus van complexiteit en diepgang, als volgt:

Vragen 1 tot en met 3

richten zich op het bereiken van een basisbegrip en identificatie met het verhaal en de personages.

Vragen 4 tot en met 6

nodigen uit tot reflectie op de waarde, vaardigheid of competentie die aan bod komt, bekeken vanuit verschillende perspectieven, zoals emotionele zelfverkenning of het observeren van uiteenlopende houdingen of gedragingen.

Vragen 7 tot en met 9

stimuleren een diepere reflectie en nodigen deelnemers uit om de verschillende thema's vanuit een symbolisch perspectief te benaderen, alternatieve scenario's te verbeelden of deze te verbinden met hun mogelijke toekomstige houdingen of acties.

Enkele **aanbevelingen** voor het gebruik van deze handleiding zijn:

Benader reflectie op een **ontspannen en open** manier, zonder de waarden of competenties die de activiteit wil onderzoeken expliciet te benoemen.

Geef deelnemers de ruimte om **geleidelijk** tot hun eigen interpretaties en conclusies te komen.

De activiteit moet een **veilige** omgeving creëren waar emoties, gedachten en meningen welkom zijn.

Er bestaan **geen goede of foute** antwoorden.

Deelname mag nooit worden afgedwongen; **stilte en luisteren zijn eveneens geldige** vormen van betrokkenheid.

Van Huisvrouw tot Gameontwikkelaar

Beroepsopleiding en beroepscompetentieontwikkeling

1

Wie is Sarah en wat is haar situatie aan het begin van het verhaal? Met welke twee problemen wordt ze geconfronteerd?

Deze vraag schetst de fundamentele context van het verhaal. Het is belangrijk om de problemen, de financiële druk en het gebrek aan verkoopbare vaardigheden te herkennen voordat de deelnemers kunnen reflecteren op de keuzes die ze maakt.

2

Hoe heeft Sarah leren programmeren en wanneer heeft ze dat gedaan? Welk spel heeft ze uiteindelijk gemaakt?

Deze vraag beschrijft de kern van Sarah's leerproces. Het benadrukt tevens het praktische en zelfgeleide karakter van haar leerproces.

Van Huisvrouw tot Gameontwikkelaar

Beroepsopleiding en beroepscompetentieontwikkeling

3

Welke details in het verhaal laten zien hoe Sarah verandert van het begin tot het einde?

Door de vraag te koppelen aan een duidelijk contrast tussen begin en einde in de tekst, nodigt deze vraag deelnemers uit om een transformatieproces te volgen aan de hand van waarneembare details.

4

Sarah kreeg de ene afwijzing na de andere van werkgevers die zeiden dat ze 'geen werkervaring' had. Hoe denk je dat ze zich op die momenten voelde? Wat denk je dat haar ondanks die afwijzingen op de been hield?

Het nodigt deelnemers uit om Sarah's emotionele toestand te observeren en vervolgens te onderzoeken welke innerlijke kracht haar steun bood.

Van Huisvrouw tot Gameontwikkelaar

Beroepsopleiding en beroepscompetentieontwikkeling

5

Op welke persoonlijke eigenschappen en levenservaringen heeft ze een beroep gedaan om iets te creëren waar miljoenen mensen van hebben gehouden?

Deze vraag brengt aan het licht hoe Sarah's identiteit als moeder de bron werd van haar grootste creatieve en commerciële succes. Het nodigt deelnemers uit om hun eigen verborgen talenten te ontdekken.

6

Toen Emma vroeg waarom haar moeder zo laat opbleef, zei Sarah: 'Ik leer hoe we onze toekomst kunnen opbouwen.' Hoe denk je dat Emma dit moment heeft ervaren als zevenjarige, en later toen ze ouder werd?

Deze vraag vraagt deelnemers om zich in te leven in de situatie van een kind en na te denken over hoe dezelfde handeling in verschillende levensfasen anders kan worden ervaren en begrepen. Het zet een gesprek op gang over hoe de mensen van wie we houden onze inspanningen observeren en erdoor worden beïnvloed.

Van Huisvrouw tot Gameontwikkelaar

Beroepsopleiding en beroepscompetentieontwikkeling

7

Denk je dat iedereen in haar situatie had kunnen doen wat zij deed? Welke omstandigheden maken zo'n reis mogelijk, en welke omstandigheden maken het moeilijker?

Deze vraag nodigt uit tot reflectie over de kloof tussen inspirerende verhalen en de structurele realiteit. Deelnemers worden gevraagd te onderzoeken welke middelen en omstandigheden haar pad mogelijk hebben gemaakt, en na te denken over hoe het voor anderen zonder die omstandigheden anders zou kunnen zijn.

8

Wat denk je dat het woord 'verlossing' in deze context betekent? Wat zouden vaardigheden kunnen inhouden, los van een baan of inkomen?

Deze vraag nodigt deelnemers uit om te onderzoeken wat vaardigheden symbolisch betekenen in hun eigen leven en cultuur, en om te overwegen of leren en bekwaamheid kunnen functioneren als vormen van bevrijding.

Van Huisvrouw tot Gameontwikkelaar

Beroepsopleiding en beroepscompetentieontwikkeling

9

Sarah zei tegen zichzelf: 'Ik heb vaardigheden nodig die me inzetbaar maken op de arbeidsmarkt.' Als je iets soortgelijks tegen jezelf zou zeggen ('Ik heb...'), wat zou je dan zeggen?

Deze vraag nodigt deelnemers uit om hun eigen behoeften en aspiraties in hun eigen woorden te verwoorden.



De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie houdt geen goedkeuring in van de inhoud ervan, die uitsluitend de mening van de auteurs weergeeft. De Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat van de daarin opgenomen informatie kan worden gemaakt.

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.