



Co-funded by
the European Union



PRAKTISCHE ACTIVITEIT EN SPEL

Stories4Wings

2024-1-ES01-KA220-ADU-000255317

Beroepsopleiding



Van Huisvrouw tot Gameontwikkelaar



Van Huisvrouw tot Gameontwikkelaar

Beroepsopleiding

Dit document bevat **een praktische activiteit en een spel** om verder te verkennen en te reflecteren over de waarde, vaardigheid of competentie die in elk verhaal aan bod komt.

Deze activiteit en dit spel dienen als een **aanvullend leermiddel** bij de gids met vragen en reflecties, waarbij leren wordt benaderd vanuit een **speelse, actieve en participatieve invalshoek**.

Deze activiteiten hebben als doel het leren te versterken via **oefening en directe ervaring**.

Van Huisvrouw tot Gameontwikkelaar

Beroepsopleiding

PRAKTISCHE ACTIVITEIT

1

Leerdoelen

- Vormen van sociale uitsluiting herkennen
- Reflecteren op hoe uitsluiting individuen beïnvloedt
- Analyseren hoe Sarah uitsluiting omzette in zelfgestuurd leren
- Oefenen in het herkennen van hun eigen bestaande vaardigheden als reactie op gevoelens van uitsluiting of marginalisering



Aantal deelnemers

8-15

Duur

60 minuten

Benodigde materialen

- Afgedrukte kopieën van het verhaal
- Papier en pennen/potloden
- Flip-over of whiteboard
- Markeerstiften

Van Huisvrouw tot Gameontwikkelaar

Beroepsopleiding

Beschrijving van de activiteit

1. Voorbereiding (10 min):

De docent leest het verhaal hardop voor terwijl de deelnemers meelezen.

2. Individuele mapping (15 min):

Teken een eenvoudige “Uitsluitingskaart” op papier:

- In het midden: Sarah
- Rondom haar: schrijf of teken alle manieren waarop zij werd uitgesloten (geen inkomen, afwijzingen, enz.).
- Aan de andere kant: Wat deed Sarah in plaats van op te geven?

3. Groepsdeling (15 min):

- In groepjes van 3–4 vergelijken de deelnemers hun kaarten.
- De docent vraagt: “Wat verloor Sarah? Wat won ze door vaardigheden te leren?”



Van Huisvrouw tot Gameontwikkelaar

Beroepsopleiding

4. Groepsgesprek (15 min):

Schrijf op de flip-over:

- Wanneer heb jij je uitgesloten gevoeld, zoals Sarah?
- Welke vaardigheid heb jij al, die de samenleving misschien niet ziet?
- Hoe kan het leren van een nieuwe vaardigheid iemand helpen omgaan met buitengesloten worden?

5. Afsluiting (5 min):

Vat samen zonder de competentie expliciet te benoemen.

Notities

- Voor lage geletterdheid: Lees het verhaal hardop voor
- Vermijd het afdwingen van persoonlijke onthullingen – deelnemers mogen uitsluitend over Sarah praten



Van Huisvrouw tot Gameontwikkelaar

Beroepsopleiding

SPEL

2

Leerdoelen

- Verborgene vaardigheden herkennen, ondanks sociale afwijzing
- Inclusie oefenen door vormen van uitsluiting te identificeren
- Samenwerken om een “zwakte” om te zetten in een kracht



Aantal deelnemers

8-15

Duur

30-40 minuten

Benodigde materialen

- 12-16 kaartjes van papier
- Op elk kaartje staat een kort “uitsluitingsscenario”
- Een kom of schaal om uit te trekken

Van Huisvrouw tot Gameontwikkelaar

Beroepsopleiding

Beschrijving van de activiteit

1. Voorbereiding (5 min):

De docent maakt vooraf twee soorten kaartjes:

- Type A (Uitsluitingsscenario's)

Bijv.: Iemand wordt afgewezen voor een job omdat hij/zij geen formeel diploma heeft.

Bijv.: Een ouder krijgt te horen dat hij/zij “geen echte werkervaring” heeft.

- Type B (Verborgene vaardigheden)

Bijv.: Kan 's nachts alleen leren.

Bijv.: Is zeer vastberaden wanneer het gezin van hem/haar afhankelijk is.

Bijv.: Ziet problemen als puzzels om op te lossen.



Van Huisvrouw tot Gameontwikkelaar

Beroepsopleiding

2. Hoe speel je het spel (25 min):

- Leg alle kaartjes met de afbeelding naar beneden in twee stapels: Scenario's en Vaardigheden.
- Eén deelnemer trekt een Scenario-kaart en leest die hardop voor.
- Dezelfde deelnemer trekt daarna twee Vaardigheids-kaartjes uit de tweede stapel.
- De deelnemer kiest één vaardigheid die de persoon in het scenario zou kunnen helpen omgaan met uitsluiting.
- De groep zegt snel "ja" of stelt de andere vaardigheid voor als die beter past (er zijn geen foute antwoorden).
- Dan is de volgende deelnemer aan de beurt. Ga door tot alle kaartjes gebruikt zijn of de tijd om is.

3. Reflectie (5 min):

Stel vragen, zoals:

Bijv.: Was het makkelijk om een verborgen vaardigheid te vinden?

Bijv.: Hoe liet Sarah ons zien dat vaardigheden kunnen helpen tegen uitsluiting?

Van Huisvrouw tot Gameontwikkelaar

Beroepsopleiding

Notities

- Voor lage geletterdheid: gebruik zeer korte zinnen of eenvoudige tekeningen op de kaartjes
- Benadruk dat iedereen vaardigheden kan ontwikkelen





Medegefinancierd door de Europese Unie. De meningen en standpunten die hierin worden geuit, zijn uitsluitend die van de auteur(s) en weerspiegelen niet noodzakelijkerwijs die van de Europese Unie of de Spaanse Dienst voor de Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE). Noch de Europese Unie, noch de subsidieverstrekende instantie kan hiervoor aansprakelijk worden gesteld.

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.