



Co-funded by
the European Union



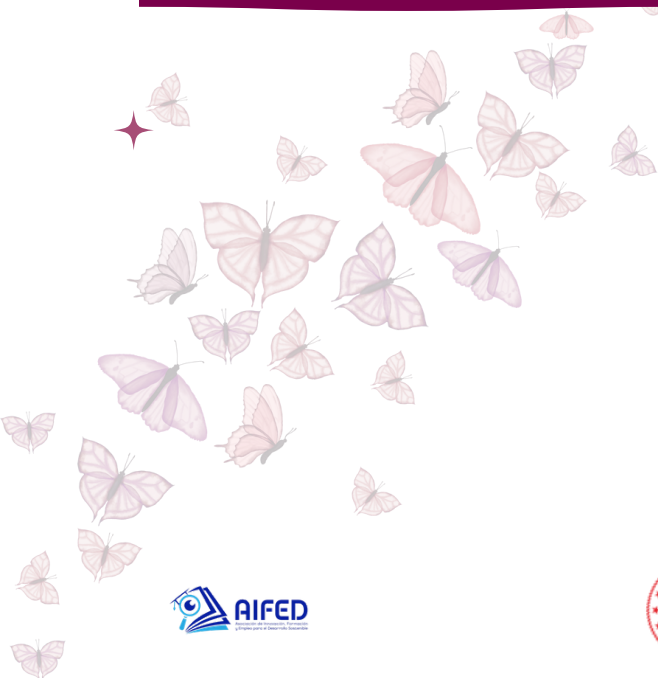
PRAKTISCHE ACTIVITEIT EN SPEL

Stories4Wings

2024-1-ES01-KA220-ADU-000255317

Beroepsopleiding

Tweede Kans



Tweede Kans

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**.

Tweede Kans

Beroepsopleiding

PRAKTISCHE ACTIVITEIT

1

Leerdoelen

- De vaardigheden identificeren die Anya in het verhaal leert (koken, voedselveiligheid, basiskennis ondernemen)
- Reflecteren op hun eigen bestaande vaardigheden en welke nieuwe vaardigheden ze willen ontwikkelen
- Verkennen hoe beroepsopleiding hun leven na vrijlating kan ondersteunen.
- Bespreken hoe het leren van een vak kan bijdragen aan het heropbouwen van zelfvertrouwen.

Aantal deelnemers

6-15

Duur

45 minuten

Benodigde materialen

- Afgedrukte kopie van het verhaal
- Papier en pennen
- Flip-over of whiteboard

Tweede Kans

Beroepsopleiding

Beschrijving van de activiteit

1. Lezen (10 min)

- Lees het verhaal hardop voor of vraag een vrijwilliger om het te lezen.
- Als de geletterdheidsniveaus verschillen, kan de docent voorlezen terwijl de deelnemers meelezen.

2. Gesprek (10 min)

Vraag aan de groep:

- Welke vaardigheden leerde Anya in het programma?
- Hoe veranderde het leren van een vak hoe ze zich over zichzelf voelde?
- Wat zorgde ervoor dat ze bleef doorgaan, ook wanneer het moeilijk was?

3. Persoonlijke Vaardighedenkaart (15 min)

Elke deelnemer tekent een eenvoudige tabel op papier met twee kolommen:

Kolom 1: Vaardigheden die ik al heb

Kolom 2: Vaardigheden die ik wil leren

- Ze vullen dit in op basis van hun eigen ervaring.
- De docent ondersteunt deelnemers die moeite hebben met schrijven.

Tweede Kans

Beroepsopleiding

4. Delen (10 min)

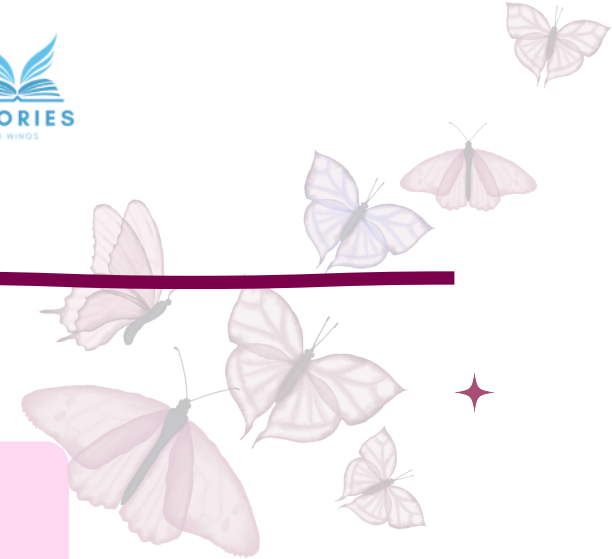
- Vrijwilligers delen één vaardigheid uit elke kolom.
- De docent noteert ze op de flip-over om de sterke punten en interesses van de groep zichtbaar te maken.

Begeleidingsnota:

- Houd de focus op echte, praktische vaardigheden (koken, herstellen, communicatie, enz.).
- Vermijd het beoordelen of rangschikken van wat deelnemers delen.

Notities

Deelnemers die moeite hebben met schrijven kunnen symbolen tekenen of in duo's werken.



Tweede Kans

Beroepsopleiding

SPEL

Leerdoelen

- Verschillende beroepsvaardigheden en vakken herkennen
- Oefenen met het nemen van beslissingen over leren en toekomstplanning
- Verkennen hoe verschillende vaardigheden tot verschillende levenspaden kunnen leiden
- Zelfvertrouwen opbouwen in het praten over werk en eigen capaciteiten.

Aantal deelnemers

6-15

Duur

30 minuten

Benodigde materialen

- Eén set “Vaardigheidskaarten” (vooraf voorbereid door de docent)

Op elke kaart staat één vaardigheid of vak, geschreven of getekend: bijv. koken, kappen, rijden, boekhouden, schrijnwerken, tuinieren

Tweede Kans

Beroepsopleiding

Beschrijving van de activiteit

1. Opstelling:

- De docent bereidt 10–15 Vaardigheidskaarten voor de sessie
- Op elke kaart staat één vaardigheid of vak (bijv. bakker, mechaniciën, tuinier)
- De kaarten mogen met de hand geschreven zijn.



2. Hoe te spelen (25 min):

- a) Leg alle kaarten met de afbeelding/tekst naar beneden in het midden van de groep.
- b) Eén deelnemer trekt een kaart en leest die voor of toont ze.
- c) De groep stelt die deelnemer drie korte vragen:
 - Zou je deze vaardigheid willen leren? Ja of nee.
 - Waarom wel of niet?
 - Waar zou deze vaardigheid jou kunnen brengen?
- d) De deelnemer antwoordt. De groep mag 1–2 minuten eigen ideeën toevoegen.
- e) Ga door naar de volgende deelnemer.
- f) Ga door tot alle kaarten gebruikt zijn of de tijd om is.

Tweede Kans

Beroepsopleiding

3. Afsluiting (5 min):

Stel de vragen:

Bijv.: Welke vaardigheid verraste je het meest?

Bijv.: Is er iemand die tijdens het spel van mening veranderde?

Begeleidingsnota:

- Er zijn geen goede of foute antwoorden.
- Het doel is om deelnemers te laten praten en nadenken over opties voor hun toekomst.



Notities

- De docent kan kaarten toevoegen op basis van de vaardigheden die in de instelling werkelijk beschikbaar zijn
- Het spel kan in duo's worden gespeeld als de groep verlegen is of als er weinig tijd is
- Voor groepen met lage geletterdheid kunnen eenvoudige tekeningen op de kaarten worden gebruikt in plaats van woorden.



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.