WP3 - ACTIVITEITEN VAN DE POWERPACK TOOLKIT

Sociaal welZijn: Kaartstatusspel

Co-funded by the European Union

Gefinancierd door de Europese Unie. De geuite standpunten en meningen 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 kunnen hiervoor aansprakelijk worden gesteld. Projectnummer: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

1. Algemene informatie

Welzijnsdimensie: Sociaal bewustzijn, empathie, inclusie, actief omstandersgedrag
Doelgroep: 9-14 jaar
Activiteitsvorm: Ervaringsgerichte simulatie en reflectieactiviteit
Duur: 15-25 minuten
Groepsgrootte: 6-25 leerlingen
Transversale aanpak: ontwikkelt empathie, sociaal bewustzijn en actieve omstandersvaardigheden door leerlingen inclusie, exclusie en groepsdynamiek uit eerste hand te laten ervaren. Het integreert sociaal-emotioneel leren, samenwerkend leren en ethisch redeneren in verschillende contexten en bevordert reflectie op verantwoordelijk en ondersteunend sociaal gedrag.

2. Leerdoelen

- Inzicht in de manier waarop sociale status en groepsgedrag van invloed zijn op hoe mensen worden behandeld.
- Ervaar gevoelens die verband houden met inclusie, neutraliteit en exclusie.
- Denk na over de rol van omstanders in onrechtvaardige situaties.
- Zoek naar positieve manieren om anderen te ondersteunen en respectvolle interacties te bevorderen.

3. Benodigde materialen

- een standaard pak speelkaarten
- plakband of plakbriefjes (optioneel, om kaartjes op het voorhoofd te plakken)

Co-funded by the European Union

Gefinancierd door de Europese Unie. De geuite standpunten en meningen 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 kunnen hiervoor aansprakelijk worden gesteld. Projectnummer: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

4. Activiteitsstappen

Stap 1: Voorbereiding (3-5 min)
Geef elke leerling een speelkaart en vraag hen deze op hun voorhoofd te leggen (of omhoog te houden), zonder ernaar te kijken. Iedereen kan de kaart zien, behalve de leerling. Leg uit dat de leerlingen door het lokaal zullen lopen en kort met elkaar zullen communiceren, afhankelijk van de kaart die ze zien;

- Hoge kaarten (K, Q, J, A): Behandel de persoon met respect en interesse (glimlach, praat met hem of haar, betrek hem of haar erbij).
- Middelste kaarten (7-10): Reageren normaal of neutraal.
- Lage kaarten (2-5): Negeer ze enigszins, vermijd interactie of beëindig gesprekken snel.

Stap 2: Interactieronde (5 min)
De leerlingen bewegen zich door het lokaal en hebben interactie met verschillende klasgenoten. Ze behandelen anderen op basis van de waarde van de kaart die ze zien, zoals hierboven beschreven.
Leerlingen mogen hun eigen kaarten of die van andere leerlingen niet laten zien. Tijdens de interactie proberen leerlingen de waarde van hun eigen kaart te raden op basis van hoe anderen met hen omgaan.

Stap 2: Reflectie (10-15 min)
Na afloop van de interactie bekijken de leerlingen hun kaartjes en gaan ze in een kring zitten om te overleggen.
Mogelijke reflectievragen:

- Hoe voelde je je tijdens de activiteit?
- Heeft iemand zich genegeerd of buitengesloten gevoeld?
- Heeft iemand oneerlijke behandeling opgemerkt?
- Heeft iemand geprobeerd de situatie te veranderen of anderen erbij te betrekken?
- Wat zou een actieve omstander in dergelijke situaties in het echte leven kunnen doen?

Co-funded by the European Union

Gefinancierd door de Europese Unie. De geuite standpunten en meningen 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 kunnen hiervoor aansprakelijk worden gesteld. Projectnummer: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

5. Docentennotities en tips

- Maak duidelijk dat het negeren van anderen alleen onderdeel is van de simulatie en geen acceptabel gedrag is buiten de activiteit.
- Observeer interacties om leerlingen te ondersteunen die zich mogelijk ongemakkelijk voelen.
- Koppel de ervaring aan pesten, uitsluiting, populariteit of groepsdynamiek op school.
- De nabespreking is het belangrijkste onderdeel van het leerproces.

Vakoverstijgend gebruik:

- Maatschappijleer: om sociale hiërarchieën, inclusie, rechtvaardigheid en rechten te bespreken, en om leerervaringen in de klas te koppelen aan de maatschappij en ethisch gedrag.
- Drama / Podiumkunsten: rollenspelscenario's uit het spel, oefenen van non-verbale communicatie, emotionele expressie en gezamenlijk probleemoplossend vermogen.
- Taalvaardigheid: schrijf reflecties, dagboekfragmenten of korte verhalen over je ervaringen, waarbij je perspectiefname, empathie en vertelstem onderzoekt.

6. Reflectieopdracht voor studenten

- Hoe voelde je je tijdens de activiteit?
- Heeft iemand geprobeerd de situatie te veranderen of anderen erbij te betrekken?
- Hoe kunnen we merken wanneer iemand oneerlijk wordt behandeld?
- Wat kan een actieve omstander in dergelijke situaties in het echte leven doen?
- Hoe kunnen we ervoor zorgen dat iedereen zich erbij betrokken voelt?

Co-funded by the European Union

Gefinancierd door de Europese Unie. De geuite standpunten en meningen 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 kunnen hiervoor aansprakelijk worden gesteld. Projectnummer: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

7. Tips voor aanpassing voor kinderen met speciale behoeften

Vereenvoudigde versie (vroege primaire versie / extra ondersteuning):

- Verklein de groepsgrootte voor een betere sociale omgang.
- Gebruik minder kaartcategorieën in plaats van alle 13 waarden.
- Gebruik visuele aanwijzingen of badges voor hoge/gemiddelde/lage status, zodat leerlingen interacties snel kunnen herkennen.
- Speel een oefenronde om er zeker van te zijn dat de regels begrepen worden.

Middelgrote versie (Middelgrote basisschool / meer zelfstandigheid):

- Moedig leerlingen aan om lichaamstaal en sociale signalen te observeren om hun kaart te raden.
- Geef minimale begeleiding van de docent en laat de leerlingen zelf de interacties beheren.
- Voeg na elke ronde een reflectievraag toe om gevoelens en reacties van omstanders te bespreken.

Aanpassingen voor leerlingen met speciale behoeften:

- Gebruik vereenvoudigde regels of kleurgecodeerde kaarten voor leerlingen met cognitieve problemen of concentratiestoornissen.
- Koppel leerlingen aan ondersteunende leeftijdsgenoten om deelname te bevorderen en angst te verminderen.
- Voeg extra nabespreking en discussie toe, waarbij je visuele hulpmiddelen of gestructureerde zinsbeginnetjes gebruikt voor leerlingen die hulp nodig hebben.

8. Referenties (methodologische aanpak)

De activiteit is gebaseerd op sociaal-emotioneel leren, coöperatief leren en ervaringsgericht leren, en bevordert empathie, perspectiefname, ethisch redeneren en actief omstandersgedrag door middel van begeleide reflectie op sociale interacties.

Co-funded by the European Union

Gefinancierd door de Europese Unie. De geuite standpunten en meningen 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 kunnen hiervoor aansprakelijk worden gesteld. Projectnummer: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

SOCIALE MEDIAKANALEN

PowerPackProject

power.packproject

PowerPackProject

CONSORTIUM

iNqubator COÖRDINATOR

PARTNERS

ESPLAI SOCIAL

BeTrained Academy

JÓZSEF ATTILA ÁLTALÁNOS ISKOLA CSÍKSZEREDA

SCHOOL'S COOL FRIESLAND

CC BY NC SA

Co-funded by the European Union

Gefinancierd door de Europese Unie. De geuite standpunten en meningen 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 kunnen hiervoor aansprakelijk worden gesteld. Projectnummer: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923