



SUPERHEROES Programma

Projectnummer: KA220 -SCH-05AD2AC1

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Dit project is gefinancierd met de steun van de Europese
Commissie. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend
bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor
het gebruik van de informatie die erin is vervat

Alle rechten voorbehouden.

AUTEURSRECHTEN

© Copyright 2024 Superheroes

Partnerleden:



Inhoudsopgave

SUPERHEROES Programma	1
Inhoudsopgave	3
Inleiding	4
Onderwerp 1 - Wat zijn SDG's?	5
1.1 Lesplan	6
Onderwerp 2 - Brainstorm over lokale SDG's	8
2.1. Ideevormingsproces	9
2.2. Hoe relevante belanghebbenden te identificeren	9
Onderwerp 3 – Hoe presenteer je de uitdaging aan buitenlandse studenten en upload je deze	12
3.1. Storytelling-benadering	12
3.2. Schrijfvaardigheid	14
3.3. Upload het verhaal naar het SuperHeroes Platform	16
Onderwerp 4 - Denk na over oplossingen, test je oplossing	17
4.1. Hoe kom je tot een oplossing	18
4.2. Hoe je jouw oplossing kunt testen.	19
4.3 Test je oplossing bij een organisatie	19
4.4 Upload de oplossingen	20
Bijlage	21
Bijlage A: nuttige links en materialen	21
Onderwerp 1	21
Onderwerp 3.2	21
Bronnen onderwerp 4:	21
Bijlage B: Ideeën brainstormen	22
Effectief brainstormen	22
Creativiteitstechnieken - Ideevorming	22
Bijlage C: Luister- en feedbackvaardigheden	26
Subonderwerp 1: "Actief luisteren" ontwikkelen en geven	26
Deelonderwerp 2: Positieve feedback geven	28
Deelonderwerp 3: Positieve feedback geven aan projecten van andere leerlingen	32

Inleiding

Met het lesplan dat voor je ligt, kun je de lessen over de SDGS in je lessen implementeren en tegelijkertijd verweven met andere onderwerpen. SUPERHEROES is ontwikkeld als onderdeel van een tweejarige door Erasmus+ gefinancierde samenwerking met zes partners uit vier landen: Letland, Bulgarije, Spanje en Nederland.

SUPERHEROES is een programma dat tot doel heeft de kennis van milieu- en sociale kwesties bij jongeren te vergroten, door middel van de sustainable development goals. Het project richt zich op leerkrachten, leerlingen van 12 tot 16 jaar en iedereen die geïnteresseerd is in de ontwikkeling van deze jongeren.

De specifieke doelstellingen van SUPERHEROES zijn:

1. Vergroot het bewustzijn over milieu en problemen in je eigen regio
2. Bewustwording van milieu- en sociale kwesties in heel Europa vergroten
3. Vergroot het actief burgerschap van leerlingen tussen 12 en 16 jaar
4. Interculturele vaardigheden ontwikkelen/verbeteren bij leerlingen tussen 12 en 16 jaar oud
5. Verhogen van het niveau van Engels spreken onder studenten tussen 12 en 16 jaar oud
6. Ontwikkel een innovatieve leerbenadering voor het identificeren van uitdagingen en het oplossen van problemen op het gebied van de SDG's.

Onderwerp 1 - Wat zijn SDG's?

De Sustainable Development Goals (SDG's), ook wel de Global Goals genoemd, zijn in 2015 door de Verenigde Naties aangenomen als een universele oproep tot actie om een einde te maken aan armoede, de planeet te beschermen en ervoor te zorgen dat alle mensen in 2030 vrede en welvaart genieten.

De 17 SDG's zijn geïntegreerd - ze erkennen dat actie op het ene gebied de resultaten op andere gebieden zal beïnvloeden, en dat ontwikkeling een evenwicht moet vinden tussen sociale, economische en ecologische duurzaamheid.

Landen hebben toegezegd prioriteit te geven aan vooruitgang voor degenen die het verst achterlopen. De SDG's zijn ontworpen om een einde te maken aan armoede, honger, aids en discriminatie van vrouwen en meisjes.

De creativiteit, knowhow, technologie en financiële middelen van de hele samenleving zijn nodig om de SDG's in elke context te bereiken.

Links naar meer informatie over SDG's kun je vinden in bijlage A.

Verwachte leerresultaten

- Leerlingen kennen 17 duurzame ontwikkelingsdoelen;
- Leerlingen hebben verbinding/relatie gevonden tussen SDG en hun leven;
- Studenten hebben deelgenomen aan discussies over SDG;

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS



1.1 Deelonderwerp 1 Lesplan

Materiaal voor les: 1) oude/nieuwe tijdschriften, kranten, A1-poster, lijm **OF** laptop/telefoon voor iedereen, internetverbinding, voorbereid online document waar ze hun foto's/foto's kunnen plaatsen; 2) A4-folder met SDG-iconen in stukjes geknipt **OF** 17 SDG-iconen in onlinedocument

Aantal lessen/benodigde tijd:

80-100 minuten

Gerelateerde schoolvakken

Sociale wetenschappen, aardrijkskunde, Engels

Korte uitleg van werkzaamheden

Klassen kunnen in groepen worden verdeeld als de klas groter is dan 15 studenten.

1) Leraar stelt voor om je voor te stellen hoe je (studenten) leven eruit zal zien in 2030-2035! Dan ben je rond de 25 tot 30 jaar oud. Denk aan economie, milieu en sociale aspecten (banen, werkruimtes, salaris, natuur, energiebronnen, leefruimte, gemeenschap etc.).

2) Neem tijdschriften en zoek foto's, plaatjes, teksten die jouw leven in 2030-2035 kunnen weergeven. Knip ze uit en leg ze voor je neer. (Het duurt ongeveer 20 minuten) **OF** als je online of met laptops werkt, kiezen studenten hun foto's uit internetbronnen en voegen ze het document toe dat de leraar voor de les heeft voorbereid.

3) Zet je bevindingen op een A1-poster - het wordt een poster die je samenleving vertegenwoordigt. (20-25 minuten). Leerlingen presenteren hun samenlevingsmodel. **OF** plaats je foto's in één document=online poster, 1-3 foto's per leerling.

4) Korte info van de leraar – de leraar moet voor elke groep een A4-folder met 17 SDG- iconen in 17 stukjes knippen. De leraar leest een groot doel voor en legt indien nodig een klein beetje uit en de leerlingen zoeken op hun poster waar het wordt weergegeven en plaatsen het pictogram van SGD dicht bij de foto of tekst. (20-25-30) minuten **OF** online werken - leerlingen kunnen een aantal doelen op de foto in hun poster schrijven of plakken.

5) Conclusie - discussie over de vraag “Hebben we in 2030 de SDG’s bereikt of niet?” discussievragen: 1) kies 2-3 doelen die relevant zijn voor je huidige situatie - motiveer je keuze; 2) kies 2-3 doelen die voor jou niet relevant zijn - motiveer je keuze.

Onderwerp 2 - Brainstorm over lokale SDG's

Nu je een beter begrip hebt van de SDG's die door de VN zijn vastgesteld in Agenda 2030, en hoe deze mogelijk verband houden met je onderwijsactiviteit en het onderwijs aan nieuwe generaties, is dit onderwerp bedoeld om hulpmiddelen en ideevormingsstrategieën te bieden om na te denken over lokale uitdagingen gekoppeld aan de SDG's in jouw gemeenschap, en over hoe je jouw (leerlingen) ecosysteem kunt verkennen om relevante actoren en belanghebbenden te vinden.

Verwachte leerresultaten:

- De leerlingen leren brainstormen
- Studenten zullen creatief denken en lateraal denken verbeteren
- Studenten werken samen
- De student begrijpt hoe hij (potentiële) stakeholders kan identificeren

Je hebt mogelijk een (of twee) sessie(s) nodig om effectief te brainstormen over SDG's en een bepaalde uitdaging te scannen, en nog een sessie om relevante belanghebbenden en actoren te vinden om mee in gesprek te gaan.

Opdrachten:

1. Ideeënvorming met je leerlingen over verschillende lokale SDG's en brainstormen over 1 of 2 uitdagingen in het bijzonder, waaraan ze meer in detail willen werken.
2. Brainstorm over belanghebbenden - hoe relevante factoren binnen hun gemeenschap en kennis te identificeren.

Verwachte kennis van de studenten:

Dit onderwerp helpt leerlingen creatieve technieken te ontdekken en toe te passen, die ze vervolgens voor verschillende doeleinden kunnen gebruiken, en ook om hun lateraal denkvermogen te verbeteren. Binnen SuperHeroes worden deze creativiteitstechnieken gebruikt om lokale uitdagingen en SDG's in jouw gemeenschap te verkennen.

Studenten leren ook meer over hoe ze relevante belanghebbenden in hun omgeving/gemeenschap kunnen identificeren en hoe ze hun ecosysteem kunnen mobiliseren.

2.1. Ideevormingsproces

Opdracht 1: pik 1 of 2 technieken op die bij jou en je les passen (bijlage B) en organiseer een gezamenlijke sessie met je leerlingen om een brainstormproces voort te zetten. We raden je aan dit werkplan te volgen:

- 1) Onderzoek verder de kansen die elke creativiteits-/ideevormingstechniek met zich meebrengt en selecteer degene die mogelijk beter werken bij jouw leerlingen.
- 2) Organiseer een halve sessie om te brainstormen over lokale uitdagingen met betrekking tot SDG's als geheel om ze samen met jouw leerlingen te verkennen en om een gemeenschappelijk interessegebied te bedenken (bijv. groene energie in jullie omgeving). Je kunt hiervoor een klassieke brainstormactiviteit gebruiken.
- 3) Studenten bespreken de lokale SDG's uit de brainstormsessie. Gebruik de andere helft van de sessie om studenten aan te moedigen de specifieke lokale uitdaging verder uit te diepen. Denk hierbij aan de Six Thinking Hat of de 5 Ws & H technieken. Werk dit verder uit door de volgende vragen te beantwoorden:
 - a. *Bij welke van de SDG's hoort deze uitdaging en wat is het belang ervan?*
 - b. *Wat is de invloed van deze opgave op de directe leefomgeving?*
 - c. *Waarom zouden jullie (studenten) juist voor deze uitdaging kiezen?*
 - d. *Hoeveel weten jullie (studenten) op dit moment over de uitdaging/SDG?*

Als je de tijd hebt om 2 sessies te gebruiken in plaats van 1, dan kunnen je leerlingen zich meer verdiepen in het brainstormen over lokale uitdagingen en hun connectie met de SDG's, en ze verder verkennen om de uitdaging op te pikken die ze willen. Eindelijk in detail werken.

2.2. Hoe relevante belanghebbenden te identificeren

Nu jullie allemaal een beter idee hebben over de lokale uitdaging/SDG waar je leerlingen aan willen werken of die relevant zijn voor de gemeenschap (bijv. wat zijn de oorzaken, mogelijke oplossingen, wie heeft er baat bij/heeft er baat bij, waarom voel je je bijzonder geïdentificeerd ermee, enz.), is het tijd om stakeholders te identificeren die al relevant zijn voor de uitdaging binnen de studentengemeenschap of het ecosysteem.

Laat jouw leerlingen weten dat relevante geïnteresseerden onder andere kunnen zijn: familieleden, vrienden, leeftijdsgenoten, andere leerkrachten of onderwijsprofessionals, professionals in werkterreinen die relevant zijn voor de SDG's, enz.

Moedig je leerlingen aan om na te denken over potentiële 'geïnteresseerden' binnen hun gemeenschap en nauwere kring. Vragen stellen over een bepaald onderwerp of een SDG-uitdaging aan familieleden, vrienden of andere leerkrachten kan een grote aanwinst zijn voor hun werk.

Opdracht 2: vraag je leerlingen om deel te nemen aan een gezamenlijke brainstormsessie om geïnteresseerden te vinden die ervaring, expertise, mogelijke partnerschappen, enz. kunnen inbrengen in hun werk met de gekozen uitdaging. Om dit te doen, kan je de volgende strategische roadmap gebruiken die je aan je studenten kunt presenteren als een te volgen model.

Strategische Roadmap om relevante stakeholders te identificeren

1. Analyseer en definieer jouw gerichte SDG

- *Wat is de SDG die we willen aanpakken met belanghebbenden in ons ecosysteem?*
- *Wat willen we bereiken door andere stakeholders bij het proces te betrekken?*
- *Bepaal de doelstellingen van het werk en de doelstellingen van hun betrokkenheid*

2. Evalueer de oorzaken van de uitdaging

- *In welke context doet zich het probleem, de uitdaging of de kans voor om een SDG te benutten?*
- *Wat zijn de belangrijkste externe factoren die van invloed zijn op en bijdragen aan deze situatie?*
- *Wie wordt er in de eerste plaats getroffen en wie zou mogelijk baat hebben bij de oplossing ervan? Je kunt zoveel directe en indirecte groepen identificeren als je wilt.*

3. Identificeer mogelijke oplossingen of actiepaden

- *Welke oplossingen kunnen worden geïmplementeerd om deze situatie te verhelpen?*
- *Hoe kan de positieve impact van het werk worden gemaximaliseerd?*
- *Welke middelen zijn nodig om oplossingen te bedenken en te implementeren?*
- *Waarom is het relevant om de gemeenschap bij dit proces te betrekken?*

4. Denk na over welke profielen waarde zouden toevoegen aan het proces/ de oplossing

Nu er voldoende informatie is om een solide uitgangspunt vast te stellen en jullie allemaal weten wie de belangrijkste groepen zijn (direct en indirect) die kunnen worden beïnvloed door of bijdragen aan de uitdaging/SDG waaraan je wilt werken, is het tijd om na te denken en identificeer potentiële profielen in jouw ecosysteem (of daarbuiten) die waarde toevoegen.

Het invullen van een tabel zoals die hieronder kan nuttig zijn om de informatie beter te ordenen:

Naam	WAAROM? Korte beschrijving van zijn/haar profiel	HOE kan hij/zij waarde toevoegen?	CONTACT (D.w.z. telefoonnummer, e- mailadres, enz.)	BESCHIKBAA RHEID (JA NEE)

5. Neem contact met hen op en vraag om lid te worden, of:

- a) Ze willen er actief bij betrokken zijn;
- b) Ze kunnen mogelijk mentorschap bieden;
- c) Ze kunnen middelen en/of relevante netwerkcontacten verstrekken.

Als docent kun je hier meer informatie over het onderwerp vinden:
[Stakeholderbetrokkenheid: een routekaart naar zinvolle betrokkenheid](#)

Onderwerp 3 – Hoe presenteert je de uitdaging aan buitenlandse studenten en upload je deze

Zodra de uitdaging is geïdentificeerd die verband houdt met een bepaalde SDG in de gemeenschap waarvoor jouw leerlingen een oplossing willen ontwikkelen, is het noodzakelijk om te weten hoe de over te brengen boodschap adequaat kan worden gecommuniceerd.

Daarom is het doel van dit onderwerp om docenten en studenten te begeleiden bij het ontwikkelen van betekenisvolle verhalen, en om eenvoudige actieplannen voor te stellen om deze boodschappen aan andere studenten of leden van de onderwijsgemeenschap te presenteren.

Verwachte leerresultaten:

- Leerlingen leren betekenisvolle verhalen te maken
- De leerlingen leren hoe ze verteltechnieken kunnen toepassen
- Studenten zullen hun schriftelijke communicatieve vaardigheden verbeteren

Hiervoor heb je misschien minstens 1 sessie met de studenten nodig. Het maken van het verhaal voor de uitdaging(en) kan langer duren dan verwacht, dus misschien kun je een extra sessie plannen om de uitdagingen naar het platform te uploaden.

Opdrachten:

1. Maak een plot voor de boodschap om verteltechnieken toe te passen
2. Schrijf je verhaal in overeenstemming met het publiek
3. De uitdaging(en) worden geüpload naar het SuperHeroes- platform

Verwachte kennis van de studenten:

Dit onderwerp zal jonge leerlingen helpen beter te begrijpen waarom verhalen krachtige hulpmiddelen zijn bij het overbrengen van berichten, en hoe ze verhalen kunnen gebruiken om hun eigen boodschap te creëren en over te brengen aan een nieuw publiek.

Bovendien moet dit proces worden ondersteund door training in schrijfvaardigheid.

3.1. Storytelling-benadering

Een van de beste strategieën om een overtuigend verhaal af te leveren dat verbinding weet te maken met het publiek, in dit geval met voornamelijk andere (buitenlandse) studenten en leden van het onderwijsecosysteem, is de toepassing van storytelling-middelen.

Storytelling kan worden opgevat als een meer bewuste en geplande kunst van het vertellen van verhalen met een betekenis en een specifiek doel, voorbij eenvoudige informatie, met behulp van elementen van zintuiglijke taal, stilistische verfraaiingen of vooraf bepaalde structuren. In die zin stelt verhalen vertellen ons ook in staat om een boodschap op een onderhoudende manier over te brengen die de aandacht van luisteraars trekt en hun betrokkenheid bij het verhaal aanmoedigt, terwijl we een gevoel van gemeenschap en verbondenheid onder de luisteraars opbouwen.

Opdracht 1: Vraag je leerlingen om hun eigen presentatie over de SDG te maken op basis van de volgende structuur:

1. Doelen: *wat en waarom wil je communiceren?*
2. Focus: *wie is je doelgroep? Waarom zou de uitdaging/SDG ook voor hen relevant moeten zijn?*
3. Breedte: *wat wordt de kern van het verhaal?*
4. Bereik: *hoe groot wordt het? Wat wil je overbrengen?*
5. Plan: *Hoe ga je de communicatie- en betrokkenheidsinspanningen uitvoeren?*

Het idee is om een plot te ontwikkelen op basis van de uitdaging en de te leveren boodschap.

[Storyboards](#) zijn hulpmiddelen die de studenten kunnen helpen de gegevens beter te ordenen en de structuur ervan te bepalen. Volgens de 5-delige skeletmethode, als het verhaal de vorm aanneemt van een traditioneel verhaal, moet het rekenen op:

1. Opening (instelling) – Elke dag.....
2. Stijgende actie (thema, gewenste toestand) - Maar op een dag
3. Climax (verandering) – Tot uiteindelijk....
4. Vallende actie (werkelijke transformatie) – Daardoor
5. Beëindiging (conclusie, inzicht, gewenste toestand bereikt) – En daarom....

Checklist voor verhalen vertellen:

- Story brengt de nodige informatie over de SDG over
- Verhaal heeft een krachtige betekenis
- Verhaal inspireert
- Verhaal probeert verbinding te maken met een doel
- Verhaal heeft betrekking op de behoefte van jouw publiek en specificeert
- Verhaal luistert net zoveel als het vertelt (zie volgende paragraaf over actief luisteren)

3.2. Schrijfvaardigheden

(Creatieve) schrijfvaardigheid is een technische vaardigheid waaraan, net als elke andere vaardigheid, kan worden gewerkt om deze te verbeteren en omvat onder meer de volgende aspecten: grammatica, lexicale, structuur van de compositie, duidelijkheid, onderzoek, documentatie en nauwkeurigheid, ...

Dit zijn dan ook enkele van de aspecten waarmee je rekening moet houden bij het begeleiden en begeleiden van het schrijfproces van jouw studenten.

Link naar meer schrijfstrategieën in bijlage A.

Trouwens, hier heb je enkele tips die je kunnen helpen bij het begeleiden van de opdracht:

- Bekijk de gemaakte plot voor de lokale uitdaging en breng indien nodig wijzigingen aan - jouw leerlingen moeten strategisch zijn over de informatie die moet worden opgenomen
- Vraag hen om de geproduceerde uitvoer te proeflezen, met speciale aandacht voor:
 - Engelse grammatica en lexicale bereik
 - Wees beknopt - als iets gezegd kan worden met minder woorden, vat het dan samen.
 - Denk na over de structuur van de tekst en zorg ervoor dat deze begrijpelijk is voor een externe lezer
 - Sluit de productie aan bij het publiek?
- Indien mogelijk zou het geweldig zijn om feedback te kunnen vragen (je kunt er meer over lezen in het volgende SuperHeroes- onderwerp).

Opdracht 2: Als ze eenmaal het verhaal hebben bepaald en weten wat de belangrijkste structuren zijn, is het de moeite waard om zich te concentreren op de juiste manier om de boodschappen weer te geven en weer te geven, dat wil zeggen het vertelproces zelf dat de volgende stappen volgt:

- Formuleer de hoofdboodschap die je met de presentatie wilt overbrengen. Maak een constructieve verhaallijn waarin je alle informatie verzamelt die je wilt leveren.

Gezien de focus van de schrijfwedstrijd, kun je je leerlingen adviseren om een reeks gebeurtenissen op te nemen die lijkt op het voorgestelde 5-delige skelet, zodat ze creatief kunnen zijn met hun schrijven, maar het belangrijkste is dat de volgende vragen worden beantwoord:

- *One-liner beschrijving van de uitdaging*
- *Hoe de lokale uitdaging zich verhoudt tot één of meerdere SDG's*
- *Case-ontwikkeling:*
 - *Waar het om gaat in de omgeving - geef een goed beeld*
 - *Wat is het probleem dat moet worden aangepakt*

- *Waarom de uitdaging relevant is voor de lokale gemeenschap en hoe deze ook relevant kan zijn op nationaal/Europees niveau*
 - *Wie zijn de belangrijkste belanghebbenden met betrekking tot de lokale uitdaging en welke rol speelt hun betrokkenheid bij de mogelijke oplossing van de uitdaging?*
 - *Alle andere relevante punten moeten worden opgenomen*
-
- Ontwikkel een geschikte verhaalstroom om met het publiek in contact te komen, besteed speciale aandacht aan zowel de opening als de afsluiting - geef waar mogelijk stof tot nadenken en, als het nodig is, raden we aan om grappige elementen aan de toespraak toe te voegen!
 - We raden ook aan om persoonlijke connecties op te nemen om de aandacht van andere studenten en lezers te trekken wanneer dat relevant is.
 - Bijgevoegd materiaal - zoals foto's of video's - wordt ten eerste aanbevolen om de presentatie online aantrekkelijker te maken, en ook als een relevant hulpmiddel om feedback te geven op het verhaal zelf.

3.3. Upload het verhaal naar het SuperHeroes- platform

Het gemaakte verhaal over de lokale uitdaging(en) die verband houden met een of meer SDG's is klaar en moet worden geüpload naar het SuperHeroes- platform.

Opdracht 3: betreed het SuperHeroes- platform op <https://app.localsuperheroes.eu/login> en vraag je leerlingen om het online formulier voor hun lokale uitdaging in te vullen.

Houd er rekening mee dat, als een Europees project en platform, al het materiaal in het Engels moet worden geüpload. Het kan ook voorkomen dat je 1 sessie moet plannen voor je leerlingen om hun uitdagingen te uploaden als ze individueel of in kleine groepjes werken, aangezien dit langer kan duren. Aan de andere kant zorg je ervoor dat ze allemaal toegang hebben tot technische bronnen voor de taak.

Als je zeker weet dat alle studenten/groepen thuis een internetverbinding en apparaten hebben, kun je ze vragen om het huiswerk te maken zodra de groep grondig heeft gewerkt aan de verhalen van hun lokale uitdagingen.

Als docent wil je er misschien voor zorgen dat alle uitdagingen na de opdracht correct online worden geüpload.

Onderwerp 4 - Denk na over oplossingen, test jouw oplossing

Resultaten: Het laatste onderwerp dat in dit lesplan wordt besproken, is het vinden van oplossingen en het testen ervan. In het vorige deel hebben we besproken hoe je een probleem kunt analyseren en meer informatie kunt krijgen; in dit deel helpen we je meedenken over oplossingen voor deze problemen. Als je eenmaal over deze oplossingen hebt nagedacht, wil je ook weten of ze werken. Het tweede deel van dit hoofdstuk gaat dus over het testen van je oplossing. Na dit onderwerp zijn je leerlingen in staat om in oplossingen te denken, maar weten ook hoe ze het geven van feedback kunnen inzetten om tot een oplossing te komen. Als je de tijd hebt en geschikte organisaties bij jou in de buurt hebt, kunnen jouw studenten ook met hen praten en met hun oplossingen testen.

Verwachte leerresultaten:

- De leerlingen begrijpen hoe ze oplossingen moeten bedenken
- Leerlingen leren oplossingen te testen.
- Studenten leren praten met organisaties (extra)

Aantal lessen/ benodigde tijd:

- Minimaal twee lessen
 - Eerste les met opdracht om een week na te denken over een oplossing
 - Tweede les met discussie over de verschillende oplossingen waar iedereen aan heeft gedacht.
 - Mogelijk derde les.

Korte uitleg van de werkzaamheden:

- Activiteit 1: Bedenk een oplossing.
 - Een week de tijd om erover na te denken.
 - Thuis
 - Geen materiaal nodig.
- Activiteit 2: Test de oplossingen.
 - Eén les nodig.
 - Tijdens de les
 - Geen materiaal nodig.
- Activiteit 3: Test de school in de praktijk (extra)
 - Een week of les (betrouwbaar als je het als huiswerk geeft of als organisaties dichtbij genoeg zijn om toegang te krijgen tijdens schooluren)
 - Tijdens de les of na de les
 - Materiaal voor de leerlingen om aantekeningen te maken

Verwachte kennis van de studenten:

Dit onderwerp is gebaseerd op leerlingen die nog niet geleerd hebben over oplossingsgericht denken. Als ze hebben geleerd over oplossingsgericht denken, kun je de theorie overslaan en naar de eerste activiteit gaan.

4.1. Hoe kom je tot een oplossing

Om tot een oplossing te komen, vraag je de leerlingen om vrij na te denken over het probleem dat hen wordt voorgelegd. Om dit te stimuleren, leiden we je door oplossingsgericht denken en geven we je enkele voorbeelden van opdrachten die je in de klas kunt doen om de oplossingen die studenten kunnen bedenken te stimuleren.

Het is belangrijk om studenten vrij te laten denken, dus zorg er zelfs voor dat ze nadenken over oplossingen buiten de klas die je lesgeeft. Als je bijvoorbeeld Engelse lesgeeft, zorg er dan voor dat ze zich niet gebonden voelen aan taalkeuzes, maar zorg ervoor dat de studenten weten dat ze ook mee kunnen denken over een technische oplossing.

Om de leerlingen te helpen een oplossing te ontwikkelen, gaan we oplossingsgericht denken gebruiken, in plaats van aan het probleem te denken, bedenk je een mogelijke oplossing. Als je bijvoorbeeld vastzit in een boom en je kunt er niet uit springen, denk er dan niet aan dat je er niet uit kunt springen, maar probeer na te denken over wat je nodig zou hebben om uit de boom te komen. Dit kan je helpen nadenken over de opties die je kunt creëren om uit de boom te komen.

Punten om jouw leerlingen te helpen hun idee vorm te geven zijn:

- Schets je doel en je deadline.
- Geef aan wat er vóór deze deadline moet gebeuren
- Plan de datums voor al je deeltaken en hun vervaldatums
- Aan de slag = achteruit werken totdat de klus is geklaard

Een goede manier om dit te oefenen is door het in de klas te doen en de leerlingen een week de tijd te geven om na te denken over een oplossing. In plaats van je af te vragen wat een mogelijke oplossing is voor een probleem, probeer een oplossing te bedenken en hoe je deze kunt bereiken.

Afhankelijk van de tijd die je in deze les hebt, kun je ook een kleine introductieopdracht in de les doen. Je kunt ze een opdracht geven zoals de boom en hoe eruit te komen. Hoewel dit een beperkter tijdsbestek is, wat de creativiteit kan stoppen, helpt het om de leerlingen de opdracht te laten begrijpen.

Opdracht: Om dit te verbinden met de SDG's, kunnen de leerlingen een onderwerp uit het platform kiezen. Om verschillende input over de ideeën te bevorderen, is het belangrijk dat ze er een kiezen uit een ander land/gebied dan hun thuisland. Wij adviseren je om de studenten een week de tijd te geven om na te denken over een mogelijke oplossing. Terwijl je het in de klas kunt doen, wordt creativiteit bevorderd als je er niet actief over nadenkt. Een vraag als het bedenken van een creatieve oplossing in tien minuten zal hoogstwaarschijnlijk resulteren in een niet-creatief antwoord, dus het is belangrijk om de leerlingen wat tijd te geven. Als je bang bent dat je leerlingen er niet over nadenken en je hebt een les tussendoor, kan het goed zijn om het nog eens kort te bespreken tijdens deze les. Dit mag niet langer dan 15 minuten duren.

4.2. Hoe je jouw oplossing kunt testen.

Als je leerlingen hebben nagedacht over mogelijke oplossingen voor het probleem dat ze hebben gekozen. Binnen een week zouden de creatieve vaardigheden die je in de vorige les hebt gepromoot in actie moeten komen. De volgende stap is om deze oplossingen in de klas te bespreken en te vragen wat andere leerlingen van de oplossingen vinden. Om je op weg te helpen, hebben we een lijst met enkele vragen om de discussie op gang te brengen. Je kunt ook vragen gebruiken die volgens jou geschikter zijn voor jouw leerlingen. Houd er rekening mee niet te veel te sturen maar open vragen te stellen. Je kunt ook in bijlage C zien hoe je feedback geeft. Als jouw leerlingen hier dus weinig ervaring mee hebben, kijk dan even in deze bijlage.

- Hoe zou dit werken in een ander land?
- Zijn er tegenargumenten?
- Wat zou het verhaal veranderen?
- Wat zou een probleem veroorzaken voor deze oplossing?
- Hoe ziet dit er vanuit een ander perspectief uit? Om eenzaamheid tegen te gaan, stel je bijvoorbeeld verplicht dat iedereen met minstens één persoon moet samenwonen, maar wat als je introvert bent en het grootste deel van je eenzaamheid geniet?

Als je eenmaal een vruchtbare discussie hebt gehad, laat je de leerlingen hun oplossingen verfijnen op basis van de discussie. Nu kunt je twee opties kiezen. Laat de studenten hun oplossing uploaden op het platform of twee studenten promoten om naar organisaties te gaan. We zullen beide volgende subhoofdstukken toelichten. Als je geen tijd hebt om je leerlingen naar een organisatie te laten gaan kan je naar 4.4 gaan.

4.3 Test jouw oplossing bij een organisatie

Nu je leerlingen een oplossing hebben ontwikkeld en er kritisch naar hebben gekeken, zou het leuk zijn om de oplossing te testen bij een organisatie of in ieder geval het idee voor te leggen aan een organisatie. Dit is een extra mogelijkheid als je tijd hebt in je curriculum en er mogelijkheden zijn voor organisaties in de buurt. Dit kunnen bedrijven zijn, NGO's, Zorginstellingen, of zelfs scholen.

Om dit te doen, kan je een lijst met geschikte organisaties maken en hun bereidheid vragen om met jouw studenten samen te werken. Een andere mogelijkheid is dat de studenten zelf op zoek gaan naar organisaties. Tijdens deze ontmoeting tussen de studenten en de organisatie dienen de studenten hun ideeën te pitchen aan de organisatie. In de vorige les hebben ze al nagedacht over tegenargumenten dus daar moeten ze op voorbereid zijn.

Als je besluit om deze stap te doen, kunnen je studenten de oplossing uploaden naar het platform nadat ze de reactie van de organisatie in hun oplossing hebben verweven. Als ze met een organisatie hebben gesproken, moeten ze ook een korte samenvatting van de organisatie geven.

4.4 Upload de oplossingen

Jouw leerlingen hebben een oplossing bedacht. Nu kunnen ze het op het platform delen. Hiervoor gelden dezelfde regels als bij het uploaden van het probleem. Wees zo duidelijk mogelijk, houd rekening met culturele verschillen, wat voor jou vanzelfsprekend is, is dat misschien niet voor een ander land.

Bijlages

Bijlage A: nuttige links en materialen

Onderwerp 1

Materialen:

SDG in het Engels en meer uitleg en info

<https://sdgs.un.org/goals>

SDG in het Lets -

[ANO Ilgtspējīgas attīstības meer | Parresoru koorden centra \(pkc.gov.lv\)](#)

SDG in de Nederlandse taal - <https://www.sdgnederland.nl/>

SDG in de Spaanse taal - [Objetivos y metas de desarrollo sostenible / Objetivos y metas de desarrollo Sostenible / ODS Objetivos de Desarrollo Sostenible | Pacto Mundial ONU](#)

SDG in Bulgaarse taal -

[Цели за устойчиво begin 2030 | Национален foto's afbeelding \(nsi.bg\)](#)

Onderwerp 3.2

[11 schrijfstrategieën voor effectieve communicatie | Inderdaad. com](#)

Bronnen onderwerp 4:

<https://hatrabbits.com/en/solutions-focused-thinking/>

<https://medium.com/@qoshibotu/week-2-of-design-thinking-for-entrepreneurship-solution-based-thinking-8e51f3e6d316>

<https://duurzaamonderwijs.com/2017/05/18/5-manieren-om-creatief-denken-op-school-te-bevorderen/>

<https://www.plasticsoupfoundation.org/>

Bijlage B: Brainstorm over ideeën

Hoe effectief te brainstormen

Een ideevormingsproces kan worden gedefinieerd als het creatieve proces waarbij innovatieve ideeën worden gegenereerd, ontwikkeld en/of verspreid over een specifiek onderwerp of over een specifieke uitdaging die moet worden opgelost.

Volgens het Design Thinking-proces kan ideevorming worden begrepen als onderdeel van het divergente denkproces, gericht op het genereren van zoveel mogelijk nieuwe ideeën om een bepaald probleem aan te pakken of een eerder geïdentificeerde uitdaging op te lossen. Daarna is de fase van convergent denken gericht op het filteren van de verschillende ideeën en het verfijnen van de laatste die moet worden toegepast, die zal worden toegepast om de uitdaging aan te gaan om later aan te werken.

Hieronder volgen enkele brainstorm- en creatieve technieken die je kan gebruiken om met jouw leerlingen te werken aan de SDG-brainstorm. Wijd ten minste één klassikale sessie aan reflectie en het genereren van nieuwe ideeën met jouw leerlingen, die individueel of in groepen kunnen werken. We raden echter aan om groepen te vormen of samen te werken om studenten aan te moedigen meningen uit te wisselen, kritisch en lateraal te denken, in een multidisciplinaire aanpak die verschillende onderwerpen omvat.

Creativiteitstechnieken - Ideevorming

BRAINSTORM

Dit is tegenwoordig waarschijnlijk de meest bekende ideevormingstechniek, het is ook een van de gemakkelijkst uit te voeren en is ideaal voor het werken met grote groepen, met een verwachte duur van ongeveer 30 minuten.

Deze methode is in 1939 bedacht door Alex F. Osborn, speciaal om gezamenlijke ideeënvorming te bevorderen, aangezien hij begreep dat de gezamenlijke interactie van de verschillende leden van de groep de creativiteit bevordert. Om deze creativiteit echter correct te kunnen focussen, zal het nodig zijn om aan het begin van de sessie te bepalen wat het doel van de ideevorming is: *lokale uitdagingen identificeren, innovatieve oplossingen genereren?* (Merk op dat elk van deze technieken ook kan worden toegepast bij het werken aan het ontwikkelen van oplossingen voor de geïdentificeerde uitdagingen - onderwerp 5).

Het is belangrijk om te onthouden dat om een effectieve brainstormsessie uit te voeren, de kwantiteit van ideeën prioriteit moet krijgen boven hun kwaliteit, en om de deelname van andere collega's of studenten aan te moedigen, moet een sfeer van samenwerking worden gecreëerd waarin iedereen zich vrij voelt om hun ideeën uit te spreken zonder zich veroordeeld te voelen.

Voor het uitvoeren van een digitale brainstormsessie kun je gebruik maken van tools zoals:

- <https://ideaboardz.com>
- <https://miro.com/login/>

3-12-3 BRAINSTORMING

Dit is een variant van traditioneel brainstormen waarbij deelnemers in een groep hun ideeën met elkaar delen en deze opschrijven op een gedeeld whiteboard of document voor latere evaluatie.

Deze versie van brainstormen stelt voor dat de techniek wordt uitgevoerd in drie fasen van verschillende lengte:

1. INDIVIDUELE IDEEËN (3 minuten) - de leden van een groep besteden drie minuten individueel aan het nadenken en opschrijven van ideeën over het op te lossen probleem of mogelijke oplossingen die moeten worden geïmplementeerd. Na deze tijd verzamelt de moderator de papieren en schudt ze, en verdeelt ze dan weer willekeurig.
2. TEAMBESPREKING (12 minuten) - er worden werkgroepen gevormd en een gelijk aantal papers met ideeën wordt onder hen verdeeld. Deze groepen hebben 12 minuten de tijd om met elkaar te discussiëren en één concept te bedenken op basis van de ideeën in de papers waarmee ze werken.
3. DEBRIEF (3 minuten) - tijdens deze laatste fase presenteert elk van de vorige groepen hun belangrijkste ideeën en concepten aan de anderen na de reflectieperiode.

Als een oefening waarbij de gegenereerde ideeën niet worden ontwikkeld, kan deze methode worden gebruikt als hulpmiddel voor het vormen van ideeën voor benaderingen, waarbij het creatief genereren van nieuwe ideeën en benaderingen en samenwerkend leren over de aan te pakken uitdaging centraal staan.

Vervolgactiviteiten zullen dan moeten worden uitgevoerd om deze pool van ideeën en kennis te gebruiken om de relatie van de uitdaging met een specifieke SDG verder te verfijnen of om concrete actieplannen te identificeren.

HERSENEN SCHRIJVEN

Dit is een andere variant van traditioneel brainstormen die vooral geschikt is in gevallen waarin deelnemers niet veel tijd hebben of wanneer groepsleden aarzelen om hun ideeën hardop met anderen te delen.

In dit geval moet de groep individueel alle ideeën die ze bedenken over een bepaald onderwerp op een vel papier schrijven. Net als bij traditioneel brainstormen, is het raadzaam om een tijdslimiet in te stellen voor het vormen van ideeën. Daarna wordt aanbevolen om een korte debriefing uit te voeren om enkele van de gegenereerde ideeën te delen. Men mag niet vergeten dat de ideevormingsfase bedoeld is voor het genereren van ideeën, en niet zozeer voor de grondige evaluatie ervan.

6-3-5 METHODE

Dit is in dit geval een variatie op de gestructureerde en groepsbreinschrijftechniek die probeert in 30 minuten een zo groot mogelijk aantal ideeën te genereren.

Om deze techniek uit te voeren, is het noodzakelijk om vooraf het onderwerp vast te stellen waaraan moet worden gewerkt, evenals de doelstellingen van de ideevorming en de te volgen mechanismen. Bovendien wordt aanbevolen om van tevoren het sjabloon voor te bereiden dat onder de leden van de groep zal worden verspreid, zodat de ideeën kunnen worden opgeschreven.

Er moeten werkgroepen van 6 leden worden georganiseerd (zoveel groepen van 6 personen als nodig is), en het te volgen proces is als volgt:

1. Deel de werkbladen uit.
2. Gedurende een periode van 5 minuten moet elke deelnemer 3 ideeën opschrijven, elk in een andere rij van het werkblad.
3. Na deze eerste ronde moeten de deelnemers hun sjablonen doorgeven aan hun partner aan de linkerkant (of aan de rechterkant, onder andere afhankelijk van de opstelling van de werkgroep). Vervolgens wordt hen in deze tweede ronde gevraagd om de ideeën te lezen die hun partner heeft opgeschreven en erop te reageren door 3 nieuwe ideeën te genereren.
4. Dit proces wordt 6 keer herhaald, voor een totale duur van iets meer dan 30 minuten.

Door deelnemers te vragen om te reageren op de 3 originele ideeën van hun partner, worden in elke groep 108 ideeën gegenereerd uit de 18 originele ideeën over hetzelfde onderwerp, waardoor de perspectieven van alle deelnemers worden verrijkt.

Als je met meer dan één groep werkt, dus met meer dan 6 personen, is het raadzaam om aan het einde van de sessie wat tijd vrij te maken om een discussie mogelijk te maken om de ideeën en indrukken van hen allemaal te delen.

ZES DENKHOEDJES

Deze techniek, ontwikkeld door Edward de Bono in 1983, stelt je in staat om een onderwerp te onderzoeken of een uitdaging te analyseren vanuit zes verschillende perspectieven, dwz onder de benadering van de zes gekleurde hoeden die het zijn naam geven.

Het is dus een techniek voor groepscreativiteit, dus je kunt de deelnemers organiseren in groepen van 6 (die elk een bepaalde hoed dragen) of in zes groepen (die elk dezelfde hoed moeten voorstellen), afhankelijk van het aantal studenten/collega's met wie je gaat werken.

De uitvoering van deze activiteit is eenvoudig. Leg uit waar het uit bestaat en waar elke kleur voor staat:

- Wit - vertegenwoordigt het objectieve en neutrale perspectief dat mogelijk is, dat wil zeggen het vermeldt de feiten zoals ze zijn, zonder subjectieve meningen te geven.
- Zwart - is de kleur van pessimisme, dus het vertegenwoordigt en deelt alles wat een barrière vormt of alles wat fout zou kunnen gaan.
- Rood - is de hoed van emoties en gevoelens, dus het vertegenwoordigt de meest viscerale meningen en ideeën over het probleem.
- Geel - vertegenwoordigt de positieve kijk op het probleem.
- Groen - dit is de creativiteitshoed, verantwoordelijk voor het bedenken van de meest creatieve (of bizarre) oplossingen voor de situatie waarover wordt gedebatteerd.
- Blauw - dit is de moderator, die de andere hoeden controleert en het ordelijke debat leidt. Hij/zij zal ook verantwoordelijk zijn voor de debriefing aan het einde van de oefening.

Daarna wordt een debat aangemoedigd waarin elke vertegenwoordiger of groep zijn ideeën moet inbrengen vanuit het perspectief van de kleur van zijn hoed.

Als je deze activiteit leuker of interactiever wilt maken, kun je echt gekleurde hoeden of gekleurde stickers gebruiken die elk van de te vervullen rollen identificeren. Of je kunt een roulatiesysteem opzetten waarbij de leden van een werkgroep om de 10 minuten van hoed wisselen, zodat iedereen verschillende perspectieven op het aan te pakken probleem heeft en vanuit verschillende kaders ideeën ontwikkelt.

Dit is ook een zeer nuttig pedagogisch hulpmiddel om het laterale denken van jonge studenten te ontwikkelen.

5Ws & H

Dit is een techniek die voornamelijk wordt gebruikt in de journalistiek, waar het vandaan komt, en probeert, net als de zes denkhoeden, verschillende perspectieven op een probleem te verkennen door de volgende vragen te beantwoorden:

- Wat?
- Wie?
- Wanneer?
- Waar?
- Waarom?
- Hoe?

Aangezien deze vragen niet eenvoudig met "ja" of "nee" kunnen worden beantwoord, maar een dieper begrip van het aan te pakken probleem vereisen, maken ze een beter begrip van het aan te pakken probleem mogelijk, waardoor het bedenken van oplossingen wordt vergemakkelijkt.

Daarnaast kan het net zo nuttig zijn om deze tool toe te passen bij de analyse van een nieuw idee of mogelijke oplossing, zodat het zich uitgebreider en meer transversaal ontwikkelt.

Deze techniek kan individueel of in groepen worden gebruikt, afhankelijk van de kenmerken en behoeften van de groep of het te behandelen probleem.

MIND MAPPING

De ontwikkeling van mindmaps is waarschijnlijk een creativiteitstool die het meest geschikt is voor individueel werk, hoewel het dankzij tools zoals Miro ook mogelijk is om collaboratieve digitale mindmaps te maken.

Mindmaps proberen de relaties tussen een specifieke kwestie/probleem/uitdaging en de belangrijkste elementen ervan te ordenen, en proberen ook onderlinge verbanden vast te stellen (oorzaken-gevolgen, begunstigde-oplossingen, invloeden, enz.).

Bijlage C: Luister- en feedbackvaardigheden

Verwachte leerresultaten/ vaardigheden:

De leerlingen leren actief luisteren, verbeteren hun communicatieve vaardigheden en functionele geletterdheid - luistervaardigheid, vaardigheden om positieve feedback te geven, presentatievaardigheden en empathie.

Aantal lessen - 3 lessen van 45 minuten

Korte uitleg activiteit –

Les 1: Actief luisteren

Les 2: Positieve feedback geven

Les 3: Positieve feedback geven aan projecten van andere studenten

Onderwerpen geschiktheid - Aangezien deze lessen zijn ontworpen om luister- en communicatievaardigheden te ontwikkelen, evenals een positieve houding ten opzichte van hun leeftijdsgenoten, zijn ze aanpasbaar en geschikt voor alle vakken

Verwachte kennis – De studenten raken vertrouwd met de verschillende sociale en milieuproblemen waarop de SDG's zijn gebaseerd.

Deelonderwerp 1: "Actief luisteren" ontwikkelen en geven

Over empathie gesproken, we bedoelen houding ten opzichte van anderen. Wanneer we studenten willen leren empathie te tonen voor de problemen van andere mensen, is de eerste stap om ze actief te leren luisteren, daarom begint de eerste les hiermee. Actief luisteren of begrijpend luisteren is eigenlijk 'empathisch luisteren'. Dit soort luisteren zal je helpen om een dieper en beter begrip van je klasgenoten te krijgen en je eigen gevoel van betrokkenheid te vergroten.

Les 1: Actief luisteren – 45 minuten

Deel 1 –De leraar presenteert de methodiek van “actief luisteren”– 20 minuten

De docent presenteert de “actief luisteren” technieken. Actieve luistervaardigheden zijn een van de belangrijkste vaardigheden die je nodig hebt, omdat ze een grote invloed hebben op hoe efficiënt je werk is en hoe succesvol je bent in de communicatie met andere mensen. Bijvoorbeeld:

- We luisteren om informatie te verkrijgen.
- Wij luisteren om te begrijpen.
- We luisteren voor plezier.
- Wij luisteren om te leren.

Wanneer je een betere luisteraar wordt, zul je aan de ene kant een hogere efficiëntie bereiken en invloedrijker en overtuigender worden bij onderhandelingen en aan de andere kant conflicten en misverstanden kunnen vermijden. Dit alles zal je leiden naar jouw toekomstige succes! Je kan jouw luistervaardigheid eenvoudig verbeteren door "actief luisteren" te oefenen. Dit betekent bewust proberen te luisteren naar niet alleen

de woorden die de ander zegt, maar ook naar wat nog belangrijker is om de hele boodschap te begrijpen. Om dit te bereiken moet je aandacht hebben voor de ander en wat hij of zij jou te zeggen heeft. Als je het moeilijk vindt om te volgen wat de ander zegt, probeer dan zijn of haar woorden in gedachten te herhalen. Door dit simpele te doen, versterk je hun boodschap en dit zal je helpen gefocust te blijven.

Er zijn vijf belangrijke "actief luisteren"-technieken die je kan gebruiken om een betere luisteraar te worden:

1. Let op

Luister heel goed naar je spreker en bevestig zijn boodschap. Houd oogcontact. Laat niets je afleiden van je gesprek. Denk niet na over jouw antwoord of enige vorm van vragen. Vermijd externe afleidingen van de omgeving. Observeer de lichaamstaal die de spreker gebruikt.

2. Laat zien dat je luistert

Gebruik je eigen lichaamstaal en gebaren om te laten zien dat je helemaal opgaat in het gesprek. Knik af en toe met je hoofd, glimlach en gebruik je gezichtsuitdrukking. Zorg ervoor dat je houding laat zien dat je open en geïnteresseerd bent.

3. Geef feedback

Soms kunnen onze eigen overtuigingen, meningen en veronderstellingen ons begrip van wat we horen vervormen. Jouw taak als actieve luisteraar is om te begrijpen wat er precies wordt gezegd. Om dit te bereiken, moet je mogelijk aanvullende vragen stellen of het zojuist genoemde opnieuw evalueren. Je moet goed nadenken over de informatie die je hebt ontvangen en parafraseren door te gebruiken "Het klinkt alsof je zegt dat ..." of "Wat ik hoor is ...". Je kan vragen stellen om bepaalde aspecten in jouw gesprek te verduidelijken. Gebruik dan iets als "Wat bedoelde je met te zeggen...?" of "Is dat wat je in gedachten had?"

4. Stel de beslissing uit

Onderbreken is tijdverspilling. Dit stelt de spreker teleur en belemmert de juiste overbrenging van de boodschap. Laat de spreker zijn of haar toespraak afmaken voordat je vragen stelt. Onderbreek niet met het geven van tegenargumenten.

5. Reageer gepast

Het doel van actief luisteren is het bevorderen van respect en wederzijds begrip. De regel hier is om de ander te behandelen zoals je zelf behandeld wilt worden.

Actief luisteren houdt NIET in:

- De spreker onderbreken om bezwaar te maken tegen zijn ideeën;
- Vragen stellen in het midden van een zin. Wacht op een geschikt moment.;
- Je gesprekspartner corrigeren.
- Luisteren zonder oogcontact te behouden;
- Geeuwen, ongeduldig op je horloge of mobiele telefoon kijken, rusteloosheid en gretigheid tonen om het gesprek te beëindigen. Hier heb je zelfbeheersing nodig;
- Praten met andere mensen terwijl je doet alsof je naar de spreker luistert;

Deel 2 - Oefening

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/student-resources/>

De leerkracht kiest twee leerlingen uit de klas. De eerste is de lezer of presentator, de tweede de luisteraar. De presentator krijgt een tekst die de docent van tevoren heeft voorbereid, gekoppeld aan een van de SDG's, die in 3-5 minuten moet worden gepresenteerd. De lezer krijgt 5 minuten de tijd om vertrouwd te raken met de tekst en deze te lezen. Ondertussen legt de leraar de taak uit aan de toehoorder en het publiek in de klas.

De eerste leerling presenteert de tekst die verband houdt met een van de SDG's aan de klas. De tweede leerling observeert de reactie van het publiek terwijl de klas luistert.

- **Lezer:** Wat was het gevoel terwijl hij of zij aan het lezen was? Voelde hij/zij de steun van het publiek? Welk gedrag gaf hem of haar een goed gevoel en waardoor voelde hij of zij zich nerveus of ongemakkelijk?
- **Waarnemer:** Luisterde het publiek actief door naar de spreker te kijken, hun betrokkenheid te tonen, niet te onderbreken? Was er enige demonstratie van de "Don'ts" in actief luisteren zoals geeuwen, op je horloge of mobiel kijken, friemelen en ongeduld tonen om het gesprek eerder te beëindigen of gebrek aan contact.
- **Publiek:** Wat was het onderwerp dat werd gepresenteerd en wat waren de belangrijkste punten daarin? Denken ze actief te luisteren en hoe voelde de spreker zich volgens hen? Was er iets dat hem of haar stoorde tijdens de presentatie of was er iets dat de spreker daadwerkelijk ondersteunde, vragen, advies, hoe voelden ze zich tijdens het luisteren en wat vonden ze het moeilijkst bij actief luisteren en waarom.

Tekstsuggestie [Schoon water is alles. Zonder water hebben we geen leven - de 21-jarige Nagat | UNICEF Soedan](#) Uit STORIES kan een onderwerp gekozen worden

Na de presentatie van de tekst krijgen de studenten 5 minuten de tijd om de gegeven opdrachten te beantwoorden. Daarna volgt een discussie waarin ze vrijuit hun antwoorden/gevoelens kunnen delen (een paar leerlingen worden gekozen uit het publiek in aantal volgens de resterende tijd of ze kunnen worden gevraagd om hun antwoorden in 5 minuten samen te vatten in groepen zodat er meer meningen kunnen worden gehoord). De hele discussie duurt 5-10 minuten waarna aan de leerlingen gevraagd wordt aan welke SDG dit probleem verbonden kan worden en de docent een korte samenvatting maakt van het onderwerp actief luisteren.

Deelonderwerp 2: Positieve feedback geven

Les 2 – Positieve feedback – 45 minuten

De les begint met een korte herinnering aan de vorige over actief luisteren, aan de hand van een oefening van ongeveer 15 minuten. De docent laat een korte video zien (maximaal 5 minuten

<https://ed.ted.com/lessons/fresh-water-scarcity-an-introduction-to-the-problem-christiana-z-peppard>.) gewijd aan een probleem dat verband houdt met een van de

SDG's. TED-onderwijs. De leerlingen krijgen vooraf enkele vragen zoals: Wat is het probleem dat in deze video wordt gepresenteerd? Wat is het doel van de spreker? Wie

is de doelgroep van deze video? Welke werkzaamheden moeten worden uitgevoerd? Wie moet actie ondernemen? Hoe voelde ik me tijdens het bekijken van deze video? Wat vond je het leukst in de video? Welke vragen kwamen bij je op tijdens het kijken? Suggesties doen om de situatie ten goede te verbeteren.

Deze oefening is een overgang naar het tweede deel van de les over het geven van positieve feedback, het tonen van een positieve houding ten opzichte van het werk van het ander en wederzijds begrip. De docent laat de leerlingen kennismaken met de manieren om positieve feedback te geven. De verstrekte materialen zijn optioneel en het is noodzakelijk voor elke leraar om deze les voor te bereiden volgens zijn of haar individuele doeleinden met behulp van deze materialen.

Het is raadzaam om een korte tekst voor te bereiden die aan het einde van de les wordt gelezen, zodat de leerlingen worden aangemoedigd om de methode van het geven van positieve feedback te gebruiken: compliment, suggestie of correctie.

Elke student stopt veel moeite, tijd en doorzettingsvermogen in zijn of haar voorbereiding, wat verklaart waarom ze zo emotioneel worden bij het presenteren, accepteren dat ze hun best hebben gedaan en elke vorm van kritiek zal ernstig worden tegengegaan of als een aanval en aanval worden ervaren. Louter afwijzing. Negatieve feedback kan leiden tot negatieve gevoelens, teleurstelling, gebrek aan motivatie voor verder werk, een laag zelfbeeld en gebrek aan vertrouwen in iemands capaciteiten. Daarom is het van het grootste belang om het werk van onze collega goed in te schatten. Hier komt het belang van actief luisteren als een vaardigheid, die hen zal helpen het standpunt van de ander correct te begrijpen, hun werk en hun verschillende houding ten opzichte van het probleem te erkennen, positieve feedback en houding te geven.

Soorten rollen.

1. Presentator:

- Presenteer je eigen werk.
- Richt je luisteraars op specifieke details.
- Vraag je publiek om antwoorden.
- Luisteren.
- Onderbreek de persoon die feedback geeft niet.
- Leg de nadruk op jouw sterke punten en vraag om hulp voor de slijtagepunten.
- Sta open voor de mogelijkheid tot verandering.

2. Luisteraar:

- Algemene regel: Behandel de anderen zoals je zelf behandeld wilt worden!
- Luisteren.
- Onderbreek de presentator niet.
- Let op door oogcontact en lichaamstaal te houden.
- Na de presentatie:
- Antwoord op de presentatie in het algemeen
- Begin altijd met de sterke punten
- Focus...

- Zinsopbouw
- Beschrijving

3. **Voorkomen**

- Opmerkingen vermoorden
- Monopolisering van de discussie
- Niet relevant zijn

Positieve vragen stellen aan de presentator

1. **De verhelderende vragen zijn simpele feitelijke vragen. Voorbeelden:**

- Is dat wat je zei...?
- Welke middelen zijn gebruikt voor dit project?
- Als ik je goed heb gehoord, zei je...?
- Heb ik goed begrepen wat je bedoelde met te zeggen...?
- Wat voor soort criteria heb je gebruikt om...?
- Heb ik het goed gehoord dat je zei...?
- Heb ik je woorden correct geparafraseerd?

2. **De verkennende vragen zijn bedoeld om de presentator te helpen dieper na te denken over het onderwerp. Voorbeelden:**

Waarom denk je dat?

- Wat denk je dat er gebeurt als...?
- Welke invloed zou volgens jou...?
- Op welke andere manieren zou kunnen?
- Hoe heb je besloten...?
- Hoe heb je bepaald...?
- Hoe kwam je tot de conclusie...?
- Wat is het verband tussen ... en ...?
- Wat als het tegenovergestelde ook waar is? Dan wat?
- Hoe verschilt dit van...?

Stappen voor feedback

1. **Compliment**

- De eerste regel voor de LUISTERAAR is om POSITIEF TE BLIJVEN!
- Vergeet niet dat je iemand helpt zijn of haar werk ten goede te veranderen. Denk voordat je advies geeft na over hoe je zich zou voelen als er commentaar was op jouw werk.
- Begin je feedback ALTIJD met een compliment!
- Vertel de presentator wat je vindt dat hij of zij goed heeft gedaan:
- "Ik vond je onderwerp erg leuk."
- "Ik denk dat je heel goede details hebt gebruikt."
- "Ik vond het leuk toen je het woord_____ gebruikte".
- "Mijn favoriete onderdeel was _____, omdat ..."
- "Dit was heel interessant om te lezen, omdat.... "
- "Ik hou echt van de manier waarop _____..."

2. Suggesties

- Suggesties doen betekent dat je de presentator ideeën moet geven om zijn of haar werk te verbeteren
- Onthoud - blij positief en specifiek!
- In plaats van „Het had geen zin“, zeg je „Als je meer details aan deze zin toevoegt, wordt het begrijpelijker.“
- Zeg in plaats van „Jouw woordkeuze was saai“, „In plaats van het woord „goed“ te gebruiken, zou je het kunnen vervangen door „voortreffelijk“ of „uitzonderlijk“.
- Hier zijn enkele gebieden waar je suggesties zou willen doen over:
 - Woordkeuze – Heeft de auteur het juiste woord gekozen?
 - Organisatie – Begrijp je de boodschap die de presentator probeert over te brengen? Is de volgorde goed?
 - Zinnen – Zijn de zinnen te lang of te kort?
 - Onderwerp – Is het werk van de presentator relevant voor het gekozen onderwerp of niet?

3. Correctie

- De derde stap in onze gezamenlijke redactie is het daadwerkelijk aanbrenge van correcties.
- In veel gevallen zijn wat we zeggen en wat de ander begrijpt veel te verschillend. Vraag de student daarom om de feedback die hij of zij heeft gekregen uit te leggen, zodat deze duidelijk is overgebracht.

Deelonderwerp 3: Positieve feedback geven aan projecten van andere studenten

Les 3 - OEFENING 45 of 90 minuten

Positieve feedback geven is een zeer belangrijke vaardigheid. Het vermogen van studenten om redelijke feedback te geven aan hun medestudenten is zelfs nog belangrijker. Aan de andere kant geeft het ontvangen van positieve feedback de presentator de mogelijkheid om zijn/haar eigen werk vanuit een ander perspectief te bekijken, om advies en mening te krijgen over hoe zijn/haar werk te verbeteren, zonder zich minderwaardig te voelen of gekwetst te worden.

Om leerlingen te leren empathie te tonen voor hun klasgenoot die zijn/haar werk presenteert en positieve feedback te geven, is het van het grootste belang dat dit hele proces wordt gecontroleerd en in goede banen wordt geleid.

Het is raadzaam om de presentatie en de feedback van het werk van de studenten gelijktijdig te doen.

Na elke presentatie worden de studenten uit het publiek aangemoedigd om feedback te geven en een discussie aan te gaan met de presentator.

Projecten die verband houden met SDG's kunnen worden gegeven als opdrachten voor individueel of groepswork. **Methodologie** - de studenten (teams) presenteren hun werk terwijl de luisteraars hun feedbackprotocollen invullen. Na elke presentatie geeft

het publiek hun feedback volgens de stappen uit het protocol-lof-vraag-advies. De presentator beantwoordt de vragen en het advies.

Afhankelijk van de volgende voorwaarden:

- Aantal leerlingen in de groep/klas respectievelijk aantal teams
- Individueel of in teamverband werken aan het project
- Tijd beschikbaar voor het presenteren van de projecten en het geven van feedback

We stellen de volgende alternatieven voor om de toepassing van de feedbackmethodiek:

1. **EERSTE SUGGESTIE:** In een situatie waarin er minder studenten in de groep/klas zijn en de beschikbare tijd voldoende is, luistert elke presentator naar alle feedback van de luisteraars en reageert op hun vragen en advies.
2. **TWEDE SUGGESTIE:** Groepspresentatie. Een groep studenten presenteert terwijl alle toehoorders individueel het feedbackprotocol invullen. Als de presentatie voorbij is, heeft elke groep 3 minuten de tijd om een samenvatting te maken van hun informatie uit de ingevulde protocollen en om te kiezen uit 1-3 complimenten, vragen en suggesties. De docent kan kiezen tussen twee feedbackopties, afhankelijk van de resterende tijd. De eerste manier om verder te gaan is om alle groepen hun complimenten, vragen en suggesties te laten lezen of om uit de groepen te kiezen: één groep om hun complimenten voor te lezen, een andere groep om hun vragen voor te lezen en een derde groep om hun suggesties te doen, enzovoort. De presentator is verplicht om na elke vraag of suggestie te reageren.
3. **DERDE SUGGESTIE:** In een situatie waarin de leerlingen individueel hun werk presenteren maar de tijd beperkt is, verdeelt de leraar de klas in groepen van maximaal 5 personen. Eén student presenteert zijn of haar werk terwijl de anderen individueel het feedbackprotocol invullen. Na de presentatie vat elke groep de informatie uit het feedbackprotocol samen en kiest uit 1 tot maximaal 3 complimenten, vragen en suggesties. De docent kiest zijn of haar feedbackalternatieven op basis van de beschikbare tijd. Methode 1 – alle groepen lezen hun geselecteerde complimenten, vragen en suggesties. Methode 2 - De leraar kiest uit de groepen welke men welk deel zal lezen, bijvoorbeeld hun complimenten, een ander hun vragen en een derde zal hun suggesties geven. Het is verplicht dat de presentator na elke vraag of suggestie de mogelijkheid krijgt om te reageren.

Ongeacht de gekozen methode voor de organisatie van de feedback, het is belangrijk dat elke deelnemer zijn protocol invult en betrokken is als een actieve luisteraar van de presentatie. Als de discussie voorbij is, delen alle toehoorders hun protocollen uit aan de presentator. Zo zal hun werk de presentatoren helpen om hun werk te verbeteren en als resultaat van de positieve feedback om zich zelfverzekerder en gemotiveerder te voelen.

Deelonderwerp 4: Positieve feedbackactiviteit - Geef me wat feedback

Ideaal voor: Het leren van de waarde van het geven en ontvangen van positieve feedback.

Tijdsbesteding: Minimaal 40 minuten

Benodigde materialen:

- Kleine tennisballen
- Blinddoeken
- Emmers of lege dozen
- Rode of gele tape

Instructies:

Verdeel om te beginnen de klas in teams van vier deelnemers. In elk team heb je één tosser, één retriever, één scorer en één assistent nodig. Teams verdienen punten door de tosser de bal in de basket/emmer te laten landen. Het doel is om de meeste punten te verdienen. Dit zijn de rollen voor elk team:

Tosser: Geblinddoekt en staat achter de startlijn. Ze moeten proberen zoveel mogelijk ballen in de emmer te gooien.

Retriever: Haalt de ballen op en gooit ze terug naar de assistent.

Assistent: geeft de bal terug aan de tosser.

Scorekeeper: Telt de succesvolle worpen (score) voor elke ronde op.

Stap 1. Vorm teams van vier. Elk team krijgt een blinddoek, een bal en een emmer. Elk team plaatst zijn doos/emmer op de grond en gebruikt de tape om een startlijn te creëren op minimaal 2,5 -3 meter afstand.

Stap 2. Laat de teams de rol van elke persoon bepalen. De tosser staat achter de startlijn en doet de blinddoek om.

Stap 3. Speel drie rondes van elk 10 minuten. De werper blijft alle drie de rondes dezelfde persoon. Draai, indien mogelijk, de rollen om en herhaal alle drie de rondes, zodat iedereen ervaart dat hij de tosser is.

Ronde 1 = Niet praten.

Speel de eerste ronde zonder te praten. De werper probeert de bal zonder feedback in de bak/emmer te gooien.

Ronde 2 = beperkte instructie of negatieve feedback

In de tweede ronde mag de werper vragen stellen. De andere teamgenoten kunnen echter alleen antwoorden met "**Ja**" of "**Nee**". De negatieve feedback zou moeten klinken als "Ik geloof niet dat je weer gemist hebt", "Je kunt beter dan dat", "Dat was een makkelijke, maar je hebt het gemist", etc.

Ronde 3 = volledige instructie en positieve feedback

Alle teamgenoten kunnen vrij communiceren in de laatste ronde. Teamgenoten mogen specifieke feedback geven om de tosser te helpen en hem of haar zoveel mogelijk aan te moedigen.

Stap 4. Verzamel de teams om de volgende vragen aan de tosser te bespreken:

1. Hoe moeilijk was het om geen feedback te ontvangen? Hoe overwon je het gebrek aan steun van je team?
2. Heb je enig verschil in prestaties opgemerkt en verbeteringen gezien tussen de rondes?
3. Hoe voelde het om geblinddoekt te zijn? Vertrouwde je jouw altijd met de feedback?
4. Kan iemand een moment in de school/het project noemen waarop je anderen een fout hebt zien maken en gewoon toekeek, of je hebt aangeboden hen te steunen en te helpen?
5. Welk type feedback was het meest effectief? Wat zou het effectiever maken?
6. Ben je ooit gefrustreerd geraakt?
7. Ben je als team beter geworden met elke nieuwe persoon die de rol van tosser op zich nam?
8. Wat is het verschil tussen negatieve of geen communicatie en effectieve positieve communicatie?