



## **MODULE 1**

### **Skills4Life Serious Game: Implementation and Assessment Strategies**

# Introductie

---

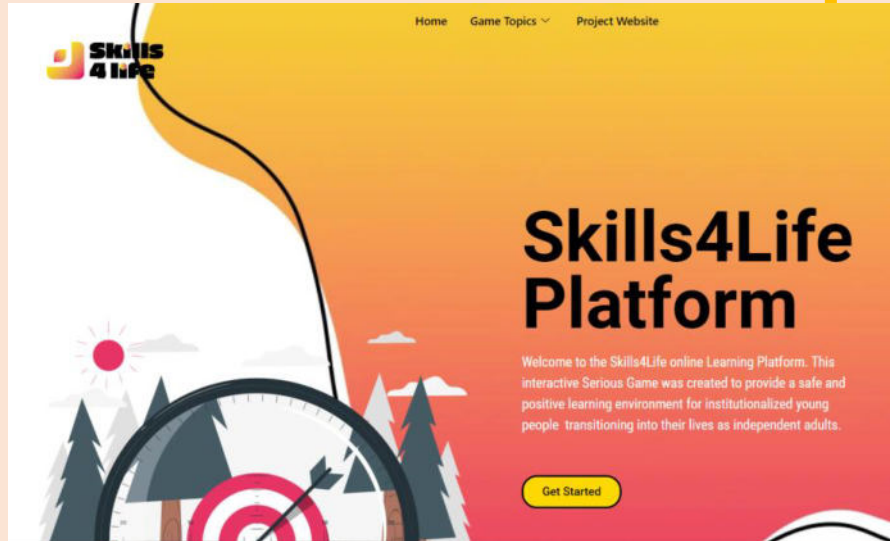
Welkom bij het Nascholingsprogramma !

U kunt [HIER](#) vinden het Skills4Life Serious Game platform.

Laten we ons verdiepen in het platform en het traineeship.

Het idee voor het project komt voort uit een alarmerend feit: volgens Eurostat liep in 2019 in de Europese Unie 25,1% van de jongeren tussen 16 en 29 jaar het risico op armoede of sociale uitsluiting, d.w.z. 18,6 miljoen jongeren. Dit risico neemt toe voor jongeren in alternatieve zorg, vooral wanneer zij de zorg verlaten en het volwassen leven ingaan, waar van hen wordt verwacht dat zij een hoge mate van volwassenheid en autonomie hebben.

Het Skills4Life-project heeft tot doel de overgang naar autonomie voor deze jongvolwassenen in instellingen (alternatieve zorg, jeugdherbergen, enz.) te ondersteunen door specifieke levensvaardigheden te bevorderen. Deze vaardigheden zijn onderverdeeld in vier pijlers: persoonlijk en sociaal, autonomie en dagelijks leven, professionele vaardigheden en financiële geletterdheid. Ze zijn essentieel voor de toegang tot het volwassen leven, en als jongeren in alternatieve behandeling ze leren, hebben ze een grotere kans op een succesvolle overgang naar onafhankelijkheid.



Deze levensvaardigheden zouden worden geleerd via een online leerplatform, in de vorm van games met verschillende moeilijkheidsgraden, zodat jongeren in hun eigen tempo alles kunnen leren wat hen in hun volwassen leven kan helpen. Het belangrijkste doel van het project is om de spellen leuk te maken, zodat iedereen dezelfde kans heeft om te begrijpen en te leren.

Skills4Life SG: Implementatie- en beoordelingsstrategieën		
Kennis	Vaardigheden	Houding
Kennis van wat de Skills4Life SG is	Beschrijf de implementatie- en beoordelingsstrategieën van Skills4Life SG	Integreer de Skills4Life SG in de overgang naar volwassenheid

## Les 1

*De Skills4Life  
Serious Game :  
Presentatie*

## Les 2

*De Skills4Life  
Serious Game :  
Implementatie*

## Les 3

*De Skills4Life  
Serious Game :  
Beoordeling*


# Les 1

---

## *De Skills4Life Serious Game : Presentatie*

A wide, horizontal gradient bar at the bottom of the slide, transitioning from pink on the left to yellow on the right.

# Programma van les 1

- 
- Doelen van de les (15 min)
  - Waarom een serious game? (45 min)
  - Opbouw van de serious game (45 min)
  - Behoeften en overwegingen (45 min)
  - Conclusie, Q&A (10 min)



## Objectief 1

*Het belang van  
gamification  
benadrukken*

## Objectief 2

*Om de  
structuur van  
de Skills4Life  
Serious Game  
te begrijpen*

## Objectief 3

*Om te weten wat  
de noodzaak is  
om de Skills4Life  
Serious Game te  
implementeren  
en wat de  
belangrijke  
overwegingen zijn*

- *Welk doel lijkt voor jou het belangrijkste?*
- *Vindt u deze objectieven begrijpelijk ? Realiseerbare ?*
- *Wat zijn je doelen voor deze les? Wat wil je leren tijdens deze les?*

### Argument 1

Zorg voor een veilige en positieve leeromgeving voor het verwerven van cognitieve, conceptuele vaardigheden en praktische vaardigheden die een betere en soepelere overgang naar volwassenheid van geïnstitutionaliseerde jongvolwassenen mogelijk kunnen maken.

### Argument 2

Serious games zijn ontworpen voor onderwijs-leer- en trainingsdoeleinden, en niet alleen voor entertainment. Omdat themagames leer- en gedragsveranderingen stimuleren, hebben serious games de potentie om de manier waarop we leren te veranderen.

### Argument 3

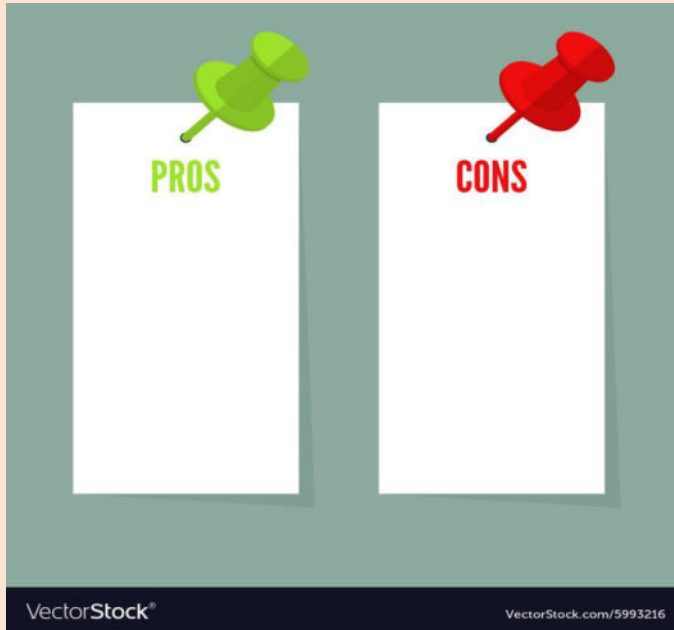
Het gebruik van een virtuele omgeving om te werken aan de ontwikkeling van belangrijke levensvaardigheden heeft het voordeel dat spelers veilig fouten kunnen maken, zonder bang te hoeven zijn voor de gevolgen en een recreatieve en stressvrije leeromgeving te creëren.

### Denkactiviteit

Neem een papier en een potlood. Teken 2 kolommen: een "voor" kolom en een "tegen" kolom.

Vul de kolommen in door jezelf deze vraag te stellen: "Is gamen een goede manier om te leren?".

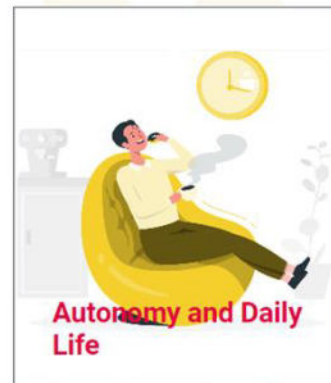
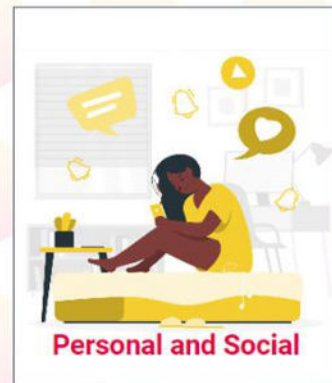
Laat je volgens de column met de meeste argumenten (opnieuw) overtuigen om games in te zetten in je lesgeven aan jongeren



- 4 spelonderwerpen, onderverdeeld in 32 niveaus
- De gamers kunnen hun onderwerpen kiezen
- MAAR de deelnemers moeten de vorige niveaus voltooien om toegang te krijgen tot de hogere niveaus

## Game Topics

The following four game topics will address some of the most important skills of independent living. Choose the area you most need to improve in, or try to tackle them all – the choice is yours!



# Structuur van het spel





## Denkactiviteit

Neem de tijd om het platform en de verschillende onderwerpen van de Skills4Life Serious Game te verkennen.

Zelfs als je geen toegang hebt tot hogere niveaus, kun je jezelf vertrouwd maken met de onderwerpen en de verschillende niveaus.

## Noodzakelijkerwijs

- Computers of tablets beschikbaar voor deelnemers (één per persoon)
- Een ruimte met voldoende ruimte voor groepsactiviteiten
- Een projectie-apparaat
- Schrijfgerei



## Overwegingen

- Playing time must be limited in advance but the time slots for explanations, questions and answers should be taken into account, especially during the first session.
- Just because learning takes the form of a game does not mean that it should be devalued or discredited. It's important to take the game seriously, even if you're faced with difficult challenges.
- Choose a group with a small number of people (between 5 and 10) so that you can devote yourself fully to each person, answer questions and keep abreast of the progress of each participant.

- Spelenderwijs leren is een leuke manier om belangrijke vaardigheden voor later in het leven te verwerven. Door alledaagse scènes na te spelen, kun je je leerproces duidelijker projecteren en zinvoller maken.
- Als u de structuur van het spel kent, kunt u uw publiek effectiever begeleiden en uw ondersteuning aanpassen aan de behoeften van de deelnemers.
- Er moet rekening worden gehouden met belangrijke behoeften en overwegingen voordat het spel wordt geïmplementeerd. Je kunt voor elke sessie teruggaan naar deze behoeften en overwegingen om jezelf eraan te herinneren.



# Skills 4 life

moveo



ACUMEN  
TRAINING

UNIVERSITÄT  
PADERBORN  
**WiPäd** | Department  
Wirtschaftspädagogik  
Business and Human  
Resource Education



**CBE**  
accompagne vos projets



spectrum  
RESEARCH CENTRE



Proportional  
Message



QUARTER MEDIATION



Co-funded by  
the European Union



## **MODULE 1**

### **Skills4Life Serious Game: Implementation and Assessment Strategies**

## Les 2

---

# *De Skills4Life Serious Game : Implementatie*

# Programma van les 2



- Doelen van de les (15 min)
- Maak kennis met de groep (45 min)
- Kennis van het platform (45 min)
- De groep voorbereiden op de wedstrijd (45 min)
- Conclusie Q&A (10 min)

## Doelen van les 2

### Objectief 1

*Leer je groep  
kennen  
voordat je  
begint.*

### Objectief 2

*Leer het  
platform  
kennen  
voordat je  
begint.*

### Objectief 3

*De groep  
klaarmaken  
voor de  
wedstrijd.*

- *Welk doel lijkt voor jou het belangrijkste?*
- *Vindt u deze objectieven begrijpelijk ? Realiseerbare ?*
- *Wat zijn je doelen voor deze les? Wat wil je leren tijdens deze les?*





## Denkactiviteit

Maak een lijst van de verschillende profielen van de deelnemers aan het spel.

Definieer hun specifieke behoeften en persoonlijke geschiedenis in opsommingstekens.

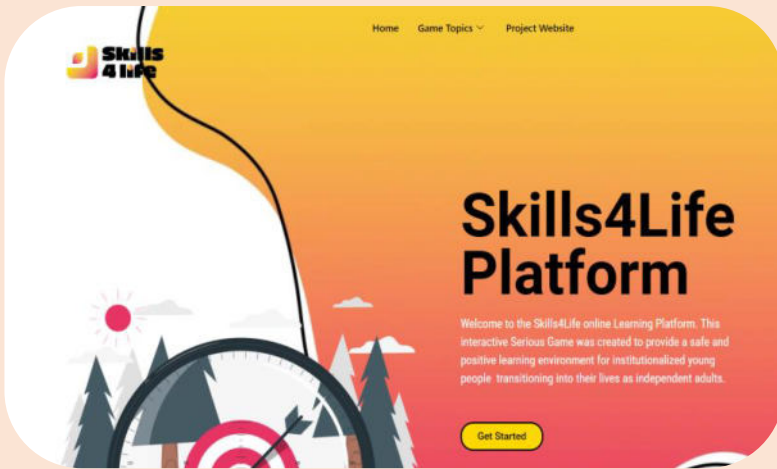
*Let op: je moet voorafgaand aan deze activiteit een idee hebben van de profielen van de deelnemers. Als je ze niet kent, aarzel dan niet om de relevante mensen om informatie te vragen voor de spelsessie.*

Het is essentieel om de groep jongeren te kennen die je door het spel moet begeleiden. Elke gamesessie zal anders zijn, afhankelijk van het publiek dat voor je staat.

Met de profielen van de spelers stel je belangrijke vragen:

- *Zijn sommigen verder gevorderd in hun autonomie dan anderen?*
- *Zou het nuttig zijn om steungroepen per niveau op te zetten?*
- *Hebben sommige mensen, vanwege hun persoonlijke geschiedenis, meer ondersteuning nodig op bepaalde niveaus?*
- *Kunnen sommige mensen zich identificeren met bepaalde personages in het spel en specifieke reacties hebben?*
- *Is het misschien nodig om na de sessies psychologische ondersteuning te zoeken voor bepaalde spelers?*

Bovendien moet je bepalen of elke speler aan het begin van het spel moet beginnen, of dat sommigen van hen kunnen beginnen met de meer specifieke onderwerpen. Het is belangrijk om de onderwerpen aan te passen aan de behoeften van het personeel, zodat u de focus van de jongeren niet verliest.



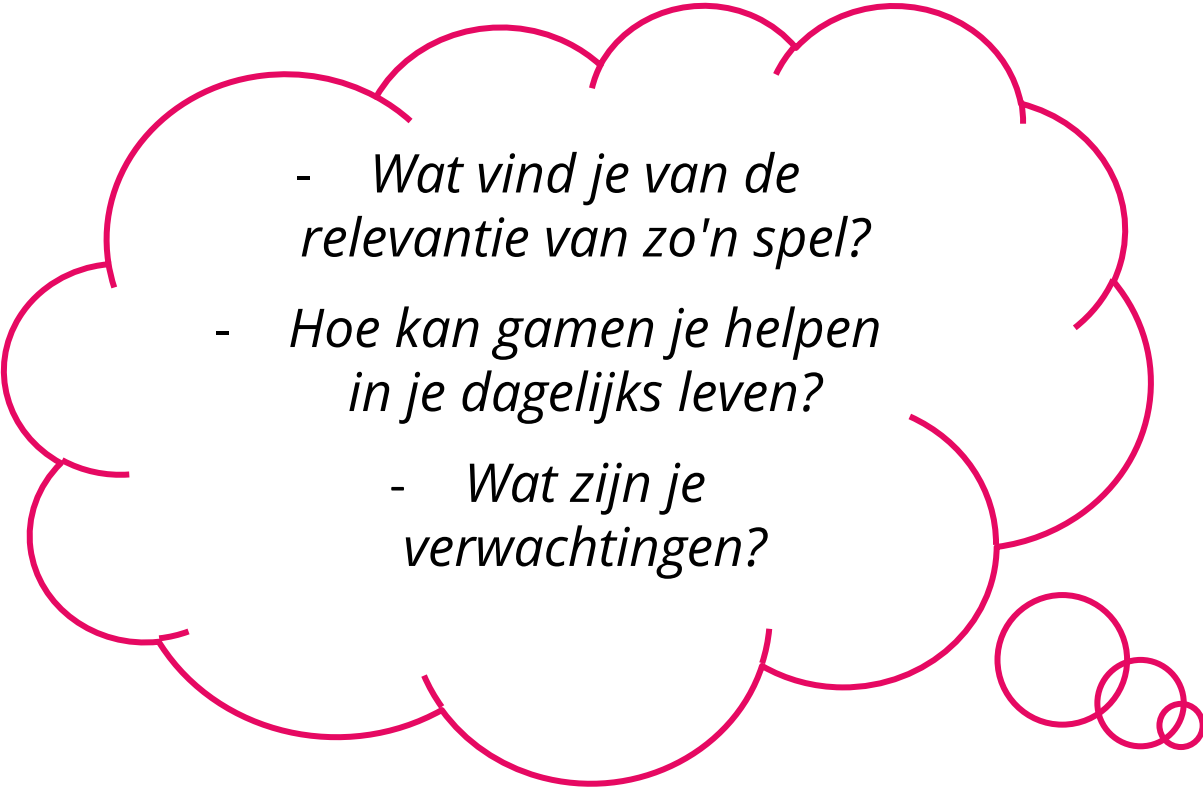
Voordat u met deze activiteit begint, moet u ervoor zorgen dat u voldoende bekend bent met het spelplatform in [Les 1](#). Als je denkt dat het nodig is, neem dan even de tijd om het nog eens door te nemen.

*Advies : Je zult de sessie beter kunnen kaderen als je weet waar je het over gaat hebben en vertrouwen hebt in wat je zegt.*

## Enkele adviezen:

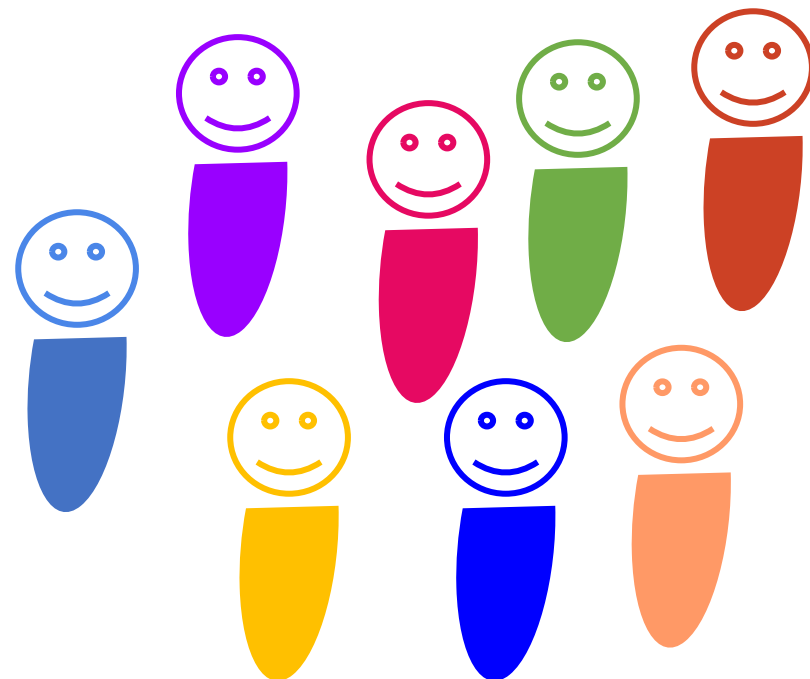
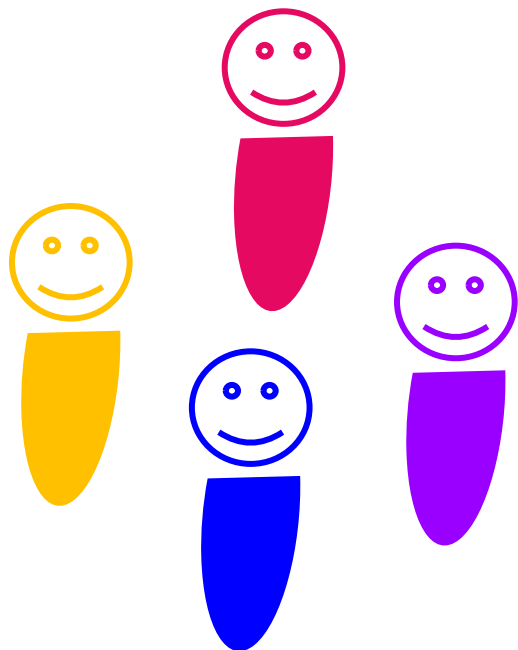
- U moet ervoor zorgen dat uw groep over de juiste vaardigheden beschikt op het gebied van nieuwe technologieën en software. Sommige jongeren hebben misschien behoefte aan een uitgebreidere uitleg over het gebruik van software zoals de Skills4Life serious game.
- Herinner jongeren eraan dat dit slechts een spel is en niet de realiteit. De vaardigheden die in het spel worden verworven, moeten worden aangepast aan de persoonlijkheid en persoonlijke context van elk individu. Het is belangrijk om een stap terug te doen en een competitieve geest te vermijden die de dynamiek van de groep zou kunnen vernietigen.
- Aarzel niet om regelmatig terug te keren naar het platform om het spel weer in je gedachten te krijgen. Je coaching zal veel beter zijn omdat je weet waar je het over hebt, zodat je in staat zult zijn om vragen te beantwoorden en bepaalde gevoelige situaties aan te pakken.

- Dankzij hun antwoorden weet je nu wat de verwachtingen zijn van elk van de deelnemers. Je zult kunnen zien of hun resultaten in het spel overeenkomen met hun verwachtingen (zie [les 3](#)).
- Onthoud, elke verwachting is legitiem! Onderschat de meningen van de jongeren niet.
- Je kunt dezelfde oefening op sommige punten tijdens de implementatie van het spel doen om te zien of verwachtingen en meningen veranderen tijdens het gebruik van het platform.

- 
- *Wat vind je van de relevantie van zo'n spel?*
  - *Hoe kan gamen je helpen in je dagelijks leven?*
    - *Wat zijn je verwachtingen?*

## ***Reflectie oefening***

Vraag de deelnemers om vijf minuten alleen na te denken over de bovenstaande vragen. Maak dan kleine groepjes van drie of vier deelnemers om samen over hun antwoorden te praten. Verzamel ten slotte alle deelnemers om uit te wisselen.



Eerste stap :  
Solo reflectie

Tweede stap :  
Reflectie in de  
groep

Derde stap :  
Reflectie in de  
klas

- Als u uw groep van tevoren kent, kunt u anticiperen op bepaalde vragen, situaties die onschadelijk moeten worden gemaakt of specifieke behoeften. Dit stelt u in staat om uw toespraak aan te passen aan elke deelnemer. Je zult aan legitimiteit winnen.
- Op dezelfde manier kunt u, als u het platform van tevoren kent, technische problemen sneller oplossen en spelers rondleiden op het platform.
- Door je groep voor te bereiden op het spel, raken ze meer betrokken bij het leerproces. Door hun verwachtingen en behoeften vooraf te definiëren, krijgen ze een duidelijk doel om naartoe te werken.





# Skills 4 life

moveo



ACUMEN  
TRAINING

UNIVERSITÄT  
PADERBORN  
**WiPäd** | Department  
Wirtschaftspädagogik  
Business and Human  
Resource Education



**CBE**  
accompagne vos projets



spectrum  
RESEARCH CENTRE



Proportional  
Message



QUARTER MEDIATION



Co-funded by  
the European Union



**MODULE 1**

**Skills4Life Serious Game: Implementation  
and Assessment Strategies**

## Les 3

---

# *De Skills4Life Serious Game : Assessment*

A decorative horizontal bar at the bottom of the slide, featuring a gradient from dark red on the left to bright yellow on the right.

# Programma van les 3



- Doelen van de les (15 min)
- Evalueer de voortgang in het spel (45 min)
- Conclusies trekken uit de ervaring (45 min)
- Het spel tot leven brengen (45 min)
- Conclusie, Q&A (10 min)

## Objectief 1

*Krijg inzicht in de voortgang van de deelnemers aan het spel en pas uw ondersteuning aan.*

## Objectief 2

*Leer conclusies te trekken uit je resultaten in het spel en vraag jezelf af of je verwachtingen al dan niet zijn waargemaakt.*

## Objectief 3

*Zet de resultaten van het spel om in het echte leven om de verworven vaardigheden in de praktijk te brengen.*

- *Welk doel lijkt voor jou het belangrijkste?*
- *Vindt u deze objectieven begrijpelijk? Realiseerbare?*
- *Wat zijn je doelen voor deze les? Wat wil je leren tijdens deze les?*

# Evalueer de voortgang in het spel



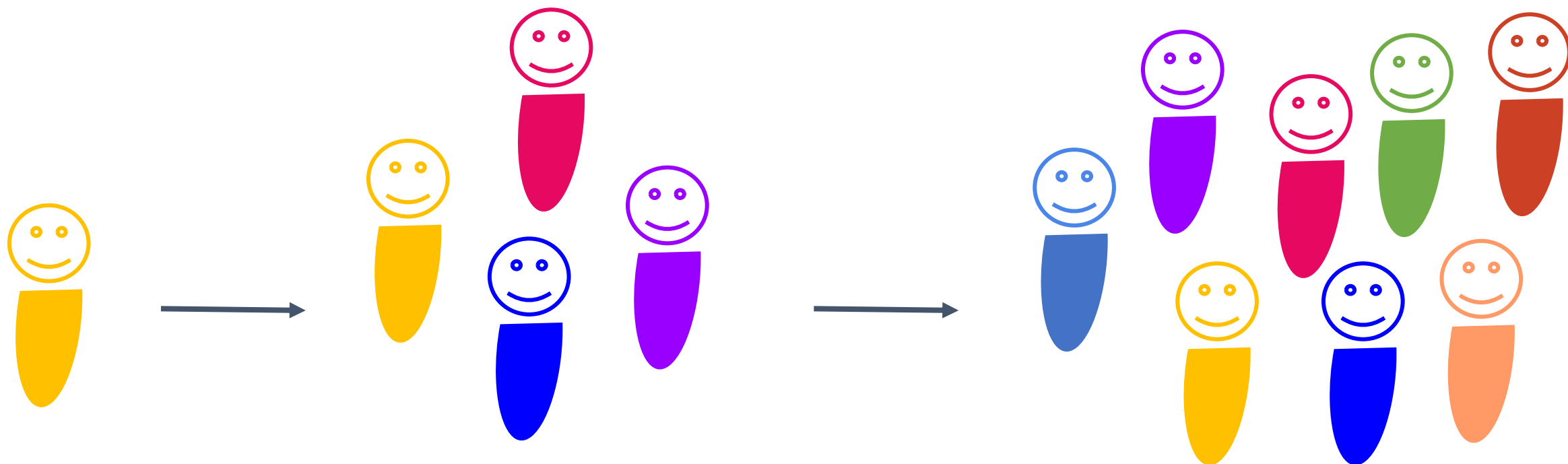
- Niet alle deelnemers zitten op hetzelfde niveau, vanwege de vele capaciteiten, bereidheid en kennis van technologieën. Het is daarom belangrijk om deze veelheid aan deelnemers te kunnen begeleiden, en voor iedereen beschikbaar te zijn.
- Zorg ervoor dat elke deelnemer dit te goeder trouw doet en dat er niet vals wordt gespeeld, wat hun voortgang in het spel zou kunnen vertekenen.



- Zijn je verwachtingen voor de wedstrijd uitgekomen?
- Zo ja, wat heb je er aan overgehouden?
- Zo nee, waarom niet?
- Heb je meer, net zoveel of minder geleerd dan je had verwacht?

## Reflectie oefening (herhalen [les 2](#))

Vraag de deelnemers om vijf minuten alleen na te denken over de bovenstaande vragen.  
Maak dan kleine groepjes van drie of vier deelnemers om samen over hun antwoorden te praten.  
Verzamel ten slotte alle deelnemers om uit te wisselen.



Eerste stap :  
Solo reflectie

Tweede stap :  
Reflectie in de  
groep

Derde stap :  
Reflectie in de  
klas



### Rollenspel activiteit

Gebruik de situaties tussen de personages die in het spel worden beschreven. Betrek de deelnemers door hen rollen toe te wijzen en hen te vragen bepaalde scènes opnieuw te spelen.

Bespreek vervolgens de oplossingen die in het spel worden voorgesteld met de groep, evenals hun eigen suggesties.

- Deze ensceneringen helpen om de situaties om te zetten in de realiteit van het dagelijks leven. Ze kunnen zich afvragen: "Wat zou ik in deze situatie hebben gedaan?".
- De oplossingen die door het spel worden voorgesteld, zijn verschillende van de vele, elk met zijn eigen logica, en elk op een specifieke manier reagerend, wat een onberekenbaar aantal haalbare oplossingen oplevert.
- Door te brainstormen in een groep kun je leren van de oplossingen van anderen en je eigen oplossingen verbeteren. Deelnemers geven elkaar advies.

- Door de voortgang van de deelnemers tijdens het spelen van het spel te evalueren, kun je ze zo goed mogelijk ondersteunen en relevant advies geven over hoe ze het spel zich verder eigen kunnen maken.
- De tijd nemen om terug te komen op hun verwachtingen en zelf te evalueren wat ze hebben kunnen leren, is een goede manier om erachter te komen of het spel zijn rol heeft vervuld.
- Het is belangrijk om de vaardigheden die je in het spel leert over te brengen naar het echte leven. Deelnemers moeten het belang van wat ze hebben geleerd visualiseren en de noodzaak om het in de praktijk te brengen.



# Skills 4 life

moveo



ACUMEN  
TRAINING

UNIVERSITÄT  
PADERBORN  
**WiPäd** | Department  
Wirtschaftspädagogik  
Business and Human  
Resource Education



**CBE**  
accompagne vos projets



spectrum  
RESEARCH CENTRE



Proportional  
Message



QUARTER MEDIATION



Co-funded by  
the European Union