



**Wil jij onze nieuwe STEAM superheld worden?**

**zinvolle zoektochten die de creativiteit en het kritisch denken ontwikkelen**



# PEDAGOGIE

# Inleiding



**Unplugged - Unplugged benadering van computational thinking voor kinderen in de richting van creativiteit en cultuur - verenigt enthousiastelingen op het gebied van kinderonderwijs die zich sterk inzetten voor creativiteit in het leren.**

Het Unplugged-project, gecoördineerd door de Universiteit van Aix-Marseille, is goedgekeurd en gefinancierd door het Erasmus + programma in het kader van de buitengewone oproepen die in 2020 zijn gelanceerd ter ondersteuning van digitale onderwijs bereidheid en creatieve vaardigheden in het kader van de COVID-19 crisis. Het wordt uitgevoerd in 5 Europese landen - Frankrijk, België, Italië, Oostenrijk en Bulgarije - waarbij een multidisciplinair vennootschap is betrokken.

Unplugged is ontworpen om relaties tussen formele (scholen) en informele leer-ecosystemen (musea, bibliotheken, verenigingen, gezinnen ...) te versterken bij het ontwikkelen van creatieve praktijken. Het helpt leerlingen te ondersteunen bij hun **positionering als kritische denkers en actieve burgers in de 21e-eeuwse samenleving**.

Dit spelboek presenteert de volledige Unplugged Quest. Een uitgebreid spel, samengesteld uit verschillende gegamificeerde uitdagingen, verenigd in een uniek universum dat een consistent pad voorstelt in de ontwikkeling van burgerschapsgedrag dat kinderen in staat stelt de nodige waarden te herkennen om in gemeenschap te leven.

De Unplugged-set van spellen kan ook gebruikt worden als een **one-stop-shop van speelse activiteiten** die zowel in de klas als thuis kunnen worden toegepast. Ze zijn allemaal gekoppeld aan verschillende onderdelen van de verplichte nationale leerplannen voor het basisonderwijs.

## BIJDRAGEN

### Auteurs

Sébastien Nedjar, Mickael Martin-Nevot, Christophe Delagarde, Théo Radakovitch, Gabriel Radakovitch, Axelle Benaïch, Capucine Lemaire, Jeanne Morzuch, Margarida Romero, Altynai Jusupova, Najat Fahed, Lorena Tovar, Federica Taeko Centra, Paolo de Gasperis, Silvia Di Benedetto, Alessandra Arcella, Milena D. Savova, Cindy Smits, Lina De Borgher, Polina Hitova, Manon Ballester, Jonathan Baudin, Sarai Lenzberger, Aza Karimova, Maral Eghbalzadeh

## ONTWERP & KREDIETEN

### EU-project vennootschap

De medewerkers die in dit cursusboek worden genoemd, maken deel uit van het Unplugged-vennootschap dat u hier kunt ontdekken: [www.unplugged-quest.eu](http://www.unplugged-quest.eu). Het vennootschap bestaat uit: Université d'Aix-Marseille, Université Côte d'Azur, Explora - The Children's Museum of Rome, Muzeiko, Digitale Wolve, ZeUGMA OOD, Hands On! - Internationale Vereniging van Kindermusea, La Fabulerie.

### Grafiek & Ontwerp

ZeUGMA OOD

### Omslag en illustraties

Icoon gemaakt door Freepik & Flaticon

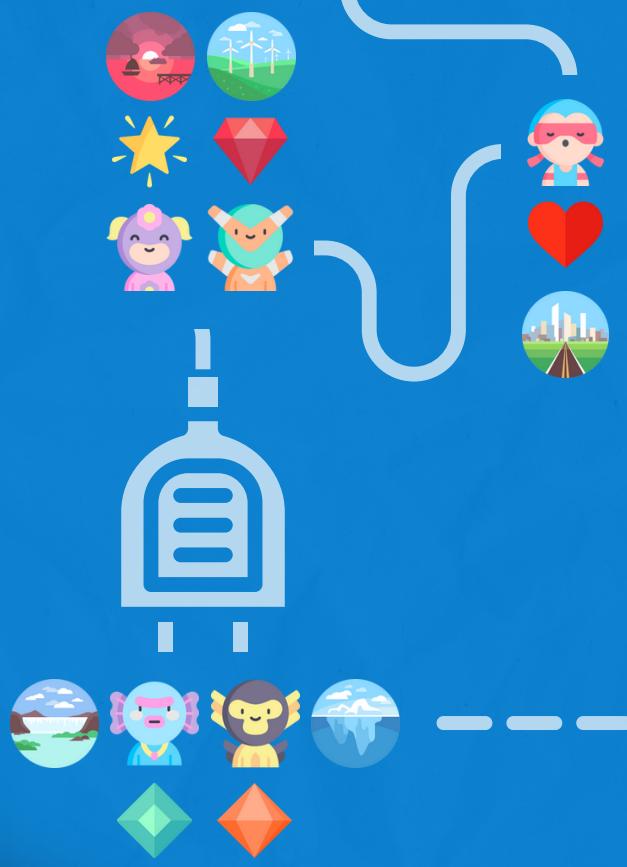
## LICENTIE & RECHTEN

### EU-bijdrage

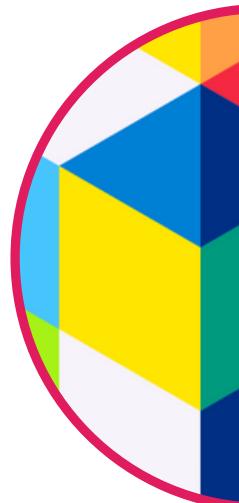
Deze publicatie geeft uitsluitend het standpunt van de auteur weer; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het eventuele gebruik dat gemaakt wordt van de informatie die erin is vervat.

### Licentie

Dit werk is gelicenseerd onder een Creative Commons Naamsvermelding-GelijkDelen 4.0 Internationale Licentie, die onbeperkt gebruik, distributie en reproductie in elk medium toestaat, op voorwaarde dat u de juiste credit geeft aan de oorspronkelijke auteur(s) en de bron, een link geeft naar de Creative Commons licentie, en aangeeft of er wijzigingen zijn aangebracht en share-alike.



# Het spel: presentatie van de pedagogische aanpak



# Opbouw van de zoektocht



## WELKOM IN DE UNPLUGGED QUEST - EEN REIS NAAR BURGERSCHAP EN STEAM ONDERWIJS!

De Unplugged Quest is zo opgebouwd dat de leerlingen door middel van een speelse reis samen kunnen komen, plezier kunnen maken, sleutelcompetenties kunnen verwerven en hun gedrag kunnen uitdagen. Deze drie componenten zijn geselecteerd vanwege hun hoge toegevoegde waarde in het onderwijsraject van jonge kinderen. Ze zijn georganiseerd omdat ze in alle Unplugged-activiteiten met elkaar samenhangen.

Elk spel heeft verschillende doelstellingen en maakt gebruik van verschillende mechanismen. Het Unplugged universum biedt leerkrachten zowel pluraliteit in de aanpak van burgerschapsthema's als in de afwikkeling en dynamiek van de spellen zelf, om de leerlingen geconcentreerd en gemotiveerd te houden. De eenheid in het Unplugged universum komt niet voort uit een uniforme gameplay, maar uit een algemene mentaliteit rond burgerschap en kritisch denken. Het wordt gevoed door de verscheidenheid aan mechanica die interdisciplinairiteit en creativiteit aanmoedigt. In die zin is de Unplugged Quest vanaf het begin opgebouwd met behulp van creatieve denkmethoden en spelmechanismen rond drie hoofdcomponenten:

### #1 - MAATSCHAPPELIJK ENGAGEMENT

De 2030-agenda voor duurzame ontwikkeling, die in 2015 door alle lidstaten van de Verenigde Naties is aangenomen, biedt een gedeelde blauwdruk voor vrede en welvaart voor mensen en de planeet, nu en in de toekomst. Centraal staan de 17 Duurzame Ontwikkelingsdoelen (SDG's), die een dringende oproep zijn tot actie door alle landen - ontwikkelde en ontwikkelingslanden - in een wereldwijd partnerschap. Ze erkennen dat het beëindigen van armoede en andere ontberingen hand in hand moet gaan met strategieën die de gezondheid en het onderwijs verbeteren, ongelijkheid verminderen en economische groei stimuleren - en dit alles terwijl de klimaatverandering wordt aangepakt en gewerkt wordt aan het behoud van onze oceanen en bossen. Unplugged beschouwt de eerste 16 SDG's in relatie tot de wereldwijde zoektocht. Elk spel behandelt vervolgens één, meerdere of alle SDG's. Dit engagement zit in de kern van de ontwikkeling van de zoektocht, omdat het leerkrachten aanmoedigt om maatschappelijke kwesties op zich te nemen en ze naar de klas te brengen om een betekenisvolle dialoog aan te gaan. Dit werk is sterk geïnspireerd door de studies en hulpmiddelen voorgesteld door de LINE, geleid door Margarida Romero, over kaartspelen voor het benaderen van SDG's en educatieve speelse activiteiten. Meer informatie over dit fantastische werk is hier beschikbaar: <https://margaridaromero.me/2021/01/10/jeux-de-cartes/>.

### #2 - SPELEND ENGAGEMENT

De tweede as van de zoektocht is het speelse engagement, dat geïnspireerd is door bestaande initiatieven binnen en buiten het vennootschap. Dit werk heeft geleid tot de ontwikkeling van een kleurrijk en vrolijk universum, dat zorgt voor motivatie en plezier bij de leerlingen. Initiatieven zoals het GameChangers Project waren zeer inspirerend voor het opbouwen van dit werk, in zijn doelstelling om "game-based design thinking" toegankelijker te maken voor iedereen met verschillende geletterdheden in het spelen van games. Door de aantrekkelijke aard van spel en gameplay als een hulpmiddel om te leren, legt de workshop de nadruk op het ontwerpen van speelse ervaringen die geschikt zijn voor het doelpubliek. Probeer deze hulpmiddelen hier, schud je kaarten en begin met het creëren van verbazingwekkende activiteiten met behulp van de Remixplay tool: <https://remixplay.gchangers.org/>.

### #3 - PEDAGOGISCH ENGAGEMENT

Uiteindelijk was het laatste onderdeel van dit onderling samenhangende drieluik om het spelidee in het kader van de klas te plaatsen via pedagogische keuzes. Zo kunnen we nagaan hoe games in een formele schoolcontext begrepen en overgenomen worden, vooral in Unplugged, waar de inhoud en de mechanismen afkomstig zijn uit niet-formele en informele ecosystemen. Games zijn dus geconstrueerd als scenario's met een open einde die geïntegreerd kunnen worden in de pedagogische en curriculaire kennispraktijken van een schoolcontext. Op die manier bieden spelscenario's zowel mogelijkheden als uitdagingen voor het onderwijs en bereiken ze bepaalde leerdoelen.

# Pedagogische benadering



The Unplugged quest is een bordspel dat bestaat uit verschillende activiteiten, die allemaal in het kader van het klaslokaal worden geplaatst door middel van duidelijke pedagogische keuzes. De inhoud van dit spelboek en de bijbehorende zoektochten zijn bedacht, ontwikkeld en ontworpen door niet-formele educatieve partijen, die afkomstig zijn uit de creatieve en culturele wereld. Er is hard gewerkt om deze activiteiten om te zetten in echte pedagogische middelen, waarbij leerkrachten de cruciale rol hebben om deze gegamificeerde ervaringen om te zetten in leerscenario's.

## ONDERSTEUNING VAN DE BURGERS VAN DE 21E EEUW & ONTWIKKELING VAN COMPUTATIONAL EN KRITISCH DENKEN

De uitdagingen van de 21e eeuw maken het noodzakelijk burgerschapsonderwijs te introduceren als een set van kennis, vaardigheden en attitudes. Het stelt kinderen in staat de waarden te herkennen die nodig zijn om in de gemeenschap te leven. Ondersteund door leerkrachten draagt deze focus bij tot de overdracht van waarden en beginselen die verband houden met het leven in democratische samenlevingen.

Nieuwe kennis moet worden aangepast aan uiteenlopende contexten, waarbij de nadruk wordt gelegd op de behoefte aan nieuwe vaardigheden die kinderen in staat stellen een uitdagende, innovatieve, creatieve en door technologie gestuurde omgeving tegemoet te treden. De COVID-19 situatie is het perfecte voorbeeld van de noodzaak om probleemoplossende vaardigheden te ontwikkelen. Zo kunnen ze complexe situaties beter benaderen met de juiste begrippen, en dit van jongens af aan.

## LEREN DOOR SPELEN

In onze maatschappij wordt spelen vaak losgekoppeld van leren. Spelen kan gezien worden als een activiteit die niet productief is in termen van competentieontwikkeling. De inzet en het plezier van het spelen zouden tegenover de inspanning staan die nodig is om te leren. Deze tweedelige visie op spelplezier en leerinspanning gaat voorbij aan de behoefte aan positieve psychologie en een door de mens gestuurd motivatieperspectief bij het leren. Het gebruik van games in het onderwijsysteem stelt kinderen immers in staat om een context op een leuke manier beter te verkennen en te begrijpen zonder echte risico's te nemen. Het spel maakt het mogelijk de aandacht en de activiteit te richten op een specifieke context die beheerst wordt door bepaalde regels, die heel vaak expliciet en beperkt zijn.

Spelletjes in het onderwijs zijn een uitstekend middel om het omringende universum te ontdekken en het niveau van interactiviteit te verhogen. Het motiveert de kinderen om te leren en te verkennen. Spelen is immers een universele menselijke activiteit die al op jonge leeftijd begint als een weg naar ontdekking over de wereld om ons heen. Gegamificeerde ervaringen worden steeds populairder in de onderwijsystemen omdat ze kinderen in staat stellen nieuwe kennis te verwerven via diverse stimuli, waardoor zowel de motivatie als het vermogen om de informatiestroom vast te houden, worden vergroot.

Uit onderzoek op het gebied van leren via games, uitgevoerd door de leden van het vennootschap, is gebleken dat games nog steeds grotendeels ontbreken in de referentiedocumenten die gekoppeld zijn aan de belangrijkste basisvaardigheden in het leerplankader. De aanvaarding en de doeltreffendheid van game-based learning hangen af van de aanvaarding van het spel in de klas door de leerkracht. Ze vereisen de toepassing van een strikte pedagogische methodologie en aanpak om de overgang van de leerpedagogiek naar het gebruik van games te vergemakkelijken, toegesneden op het verwerven van de sleutelcompetenties die in het basisonderwijs als cruciaal worden beschouwd.

Specifiek op het gebied van burgerschapsvorming en het begrijpen van de uitdagingen van onze eeuw, wanneer de doelstellingen van een spel het oplossen van echte problemen zijn, is het dan mogelijk om concepten te vertalen in begrijpelijke praktijken en competenties om de uitdagingen van het echte leven aan te gaan. Experimenten hebben aangetoond dat de overgang van de spelomgeving naar de realiteit soepel verloopt, waardoor spelers - in ons geval kinderen - de geleerde concepten op een leuke manier kunnen toepassen in het echte leven.

## DE MAKERSGEEST VAN JONGS AF AAN WAARDEREN

De makersgeest, die de nadruk legt op creativiteit, experimenteren en hands-on activiteiten, heeft zijn weg gevonden naar het onderwijs en verspreidt oefeningen in de doe-het-zelf cultuur. De Maker-beweging nestelt zich in de schoolcultuur en bevordert creativiteit, innovatie, nieuwsgierigheid, motivatie, technische kennis-hardware en een leuke omgeving. De Unplugged-projectactiviteiten die in de zoektocht worden voorgesteld, hebben doel om deze mentaliteit te ontwikkelen, die geworteld is in een diepgaande, spaarzame en veelzijdige cultuur. Dit engagement zal worden vertaald in kleine of grotere, eenvoudige of meer complexe creatieve producties in verband met elk spel, die verschillende vormen kunnen aannemen: artistieke kleine projecten, pop-art technieken, het maken van speelkaarten, modelleren, koken, en het creëren van installaties. Deze benadering zal resoluut interessant zijn in het pedagogisch engagement van Unplugged. Inderdaad, zoals benadrukt door de onderzoeksgemeenschap (COVUNI - <https://sylvesterarnab.com/2021/05/18/playful-learning-for-developing-resilience/>), "er is een sterk verband tussen spel dat herhalend, experimenteel en sociaal betrokken is en de ontwikkeling van een reeks competenties die jongeren nodig zullen hebben om zich te ontplooien. Herhaling en experimenteren kunnen leiden tot de ontwikkeling van veerkracht door het bevorderen van het vermogen om te volharden in een taak of activiteit". Competenties die duidelijk nodig zijn om onszelf als betrokken burgers te ontplooien!

## WAARDERING VAN UNPLUGGED ACTIVITEITEN

In de afgelopen decennia is er in de onderwijssector een wereldwijde belangstelling ontstaan voor het werken aan Computational Thinking en aanverwante concepten (bijv. coderen, programmeren, algoritmisch denken), aangezien het in hoge mate samenhangt met de ontwikkeling van kernvaardigheden van de 21e eeuw. Computational thinking is een probleemplossend proces waarbij op abstracte en algoritmische wijze, in een reeks opeenvolgende stappen, naar mogelijke oplossingen wordt gekeken. Mensen die op deze manier denken, zijn meestal goed in het generaliseren en overdragen van dit probleemplossingsproces naar een grote verscheidenheid van problemen. Computational thinking is bezield omdat het potentieel heeft om een nieuwe leercultuur te bevorderen waarin creativiteit wordt beloond en mensen worden aangemoedigd om te experimenteren. Ondanks deze grote belangstelling staat een succesvolle integratie van computational thinking in het verplichte onderwijs nog steeds voor onopgeloste problemen en uitdagingen. Er zijn een aantal initiatieven op het gebied van coderen/programmeren uitgevoerd, zowel op internationaal (bv. de EUCode-week) als op nationaal niveau (bv. de invoering van programmeren in het wettelijk verplichte leerplan). In een Europese studie die in 2016 door het JRC is uitgevoerd, wordt gewezen op "het belang om computational thinking-concepten al vroeg op school bij kinderen te introduceren, aangezien essentiële gerelateerde competenties al op jonge leeftijd moeten worden ontwikkeld. Hoewel computational thinking nog steeds het meest wordt geïntegreerd in het voortgezet onderwijs, integreren steeds meer landen het nu ook op primair niveau."

Unplugged benadert computational thinking en ontwikkelt vaardigheden op het gebied van probleemplossing en kritisch redeneren, kerncompetenties in ons dagelijks leven als burger. In de praktijk wordt computational thinking bevorderd in unplugged activiteiten, d.w.z. spellen die zijn gewijd aan het leren over computerwetenschappen door zich bezig te houden met spelletjes en puzzels waarbij gebruik wordt gemaakt van kaarten, touwtjes, kleurpotloden en veel rondrennen, maar geen digitale schermen.

Dankzij deze opdrachten verwerven de leerlingen sleutelvaardigheden over hoe een probleem te beschrijven, de belangrijke details te identificeren die nodig zijn om dit probleem op te lossen, het probleem op te splitsen in kleine, logische stappen, deze stappen te gebruiken om een proces (algoritme) te creëren dat het probleem oplost, en vervolgens dit proces te evalueren. Deze vaardigheden zijn overdraagbaar naar elk ander leerplangebied, maar zijn bijzonder relevant voor het ontwikkelen van systemen en het oplossen van problemen met behulp van de mogelijkheden van computers. Meer informatie over het CS Unplugged-initiatief, de inspiratiebron voor het Unplugged-project, vindt u hier: <https://www.csunplugged.org/>

## LEREN BIJTUEN HET KLASLOKAAL

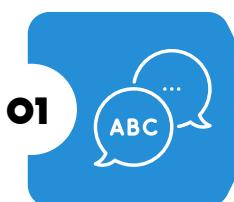
De onderwijs- en culturele instellingen zijn sterk getroffen door de COVID-19 crisis. Het impliceert dat de manier waarop inhoud aan jongeren wordt geleverd op een creatieve manier moet worden uitgevonden, terwijl sterke educatieve verbintenissen worden gehandhaafd, zelfs in hybride modaliteiten en afstandsonderwijs. Zoals gesteld door de OESO, moeten aanvullende strategieën worden versterkt door de realisatie van samenwerkingsdynamiek tussen formele en informele leeromgevingen. Scholen en leerkrachten moeten mogelijkheden vinden om de middelen van musea en bibliotheken te kunnen gebruiken, zodat ze gemotiveerde en actieve leerervaringen kunnen produceren om activiteiten tijdens hybride leermodaliteiten in stand te houden en buiten het klaslokaal te kijken om kinderen te inspireren op hun weg naar het worden van actieve burgers.

Unplugged is binnen dit kader ontworpen ter ondersteuning van de dialoog tussen formele en informele leer ecosystemen, waaronder scholen, musea, bibliotheken, verenigingen en gezinnen, met het oog op de ontwikkeling van gezamenlijke creatieve praktijken die het proces ondersteunen van het positioneren van leerlingen als kritische denkers en burgers, die de maatschappelijke uitdagingen van de 21e eeuw het hoofd bieden.

# Pedagogisch in kaart brengen



In aanvulling op deze pedagogische benadering, hebben de Unplugged projectpartners zich diepgaand bezig gehouden met de relevantie tussen informele leerbronnen en de vaardigheden en competenties die verworven moeten worden door leerlingen op de basisschool. Deze betrokkenheid geeft een toegevoegde waarde aan het project, door een speelse betrokkenheid te koppelen aan de nationale leerplannen. Deze competenties zijn verdeeld over 8 kernthema's die in de speurtochten afzonderlijk en als geheel moeten worden benaderd:



## ONDERSTEUNING VAN HET BEHEERSEN VAN DE MOEDERTAAL

Verstevigt de vaardigheden van leerlingen in communiceren en leven in de maatschappij, structureert ieders relatie met de wereld, en helpt bij het opbouwen van hun zelfvertrouwen.



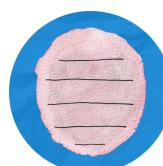
Lezen



Een document begrijpen



Begrijpen en zich mondelijk uitdrukken



Begrijpen hoe de taal werkt



Schrijven

## RENDERING VAN DE GEOGRAFISCHE GECHIEDENIS

Geleidelijke en steeds expliciete opbouw van hun relatie tot tijd en ruimte, op basis van de bijdragen van geschiedenis en aardrijkskunde, naast burgerlijke en culturele onderwerpen.



Natuurlijke en technische systemen begrijpen



De relatie tussen object en ruimte begrijpen



De voorstellingen van de wereld en menselijke activiteit begrijpen



02



## HET LEARNEN VAN WIJKUNDE

Probleemplossing is het belangrijkste criterium voor de beheersing van kennis op alle gebieden van de wiskunde, maar het is ook het middel om ervoor te zorgen dat het wordt toegeëigend op een manier die de betekenis ervan waarborgt.



Berekenen



Communiceren



Modelleren



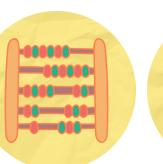
Redeneren



Representeren



Zoeken



Getallen en berekeningen begrijpen



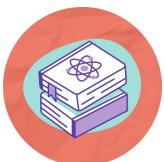
Hoeveelheden en maten begrijpen

## DE WERELD IN VRAGEN STELLEN

De leerlingen verkennen en observeren de wereld om hen heen. Ze leren deze op een preciezere manier in vraag stellen, door een eerste wetenschappelijke en reflectieve benadering. Het doel is de leerlingen in staat te stellen de kennis te verwerven die nodig is om de wereld om hen heen te beschrijven en te begrijpen en hun redeneervermogen te ontwikkelen.



Een aanpak en de gemaakte keuzes rechtvaardigen



Wetenschappelijke benaderingen in de praktijk brengen



Verwerven van instrumenten en methoden



Geïnformeerd zijn in de digitale wereld, gebruik maken van digitale hulpmiddelen



Zichzelf kunnen identificeren in ruimte en tijd



Zich kunnen inbeelden, realiseren

04



## CREATIEF ZIJN - BEELDENDE KUNSTEN EN MUZIEK

Het onderwijs in de beeldende kunsten ontwikkelt in het bijzonder het potentieel aan creativiteit van de leerlingen, binnen open situaties die autonomie, initiatief en kritische distante aanmoedigen. Het is gebaseerd op de elementen van de artistieke taal: vorm, ruimte, licht, kleur, materiaal, gebaar, steun, gereedschap en tijd. Rekening houdend met de gevoeligheid en het plezier van het maken van en luisteren naar muziek, biedt muziekonderwijs bovendien de culturele en technische kennis die nodig is voor de ontwikkeling van luister- en expressievaardigheden.



Een artistiek project uitvoeren



Gevoelig zijn voor kunstvragen



Uitwisselen en delen



Experimenteren, produceren, creëren



Onderzoeken en verbeelden



Mijn emoties uitdrukken



Jezelf uitdrukken door kunst

05

## DE WERELD BENADEREN VIA VREEMDE TALEN

Het benaderen van nieuwe culturen en achtergronden door het gebruik van vreemde talen, het ontdekken van de wereld en het dagelijks leven van burgers in andere landen.



De persoon en het dagelijkse leven in het buitenland ontdekken



Geografische, historische en culturele referenties verzamelen



06

07



## HET VERWERVEN VAN EEN MORELE EN RUQGEDLIJKE CULTUUR EN EEN KRITISCHE GEEST

De ontwikkeling van vaardigheden en attitudes stelt leerlingen in staat zich geleidelijk bewust te worden van hun verantwoordelijkheden in hun persoonlijk en maatschappelijk leven. Het fundament van gemeenschappelijke waarden omvat waardigheid, vrijheid, gelijkheid, solidariteit, gewetensvrijheid, een geest van rechtvaardigheid, respect en de afwezigheid van elke vorm van discriminatie.



Mijn geest van autonomie, samenwerking en verantwoordelijkheid tegenover anderen ontwikkelen - Samenwerken en delen



Een moreel bewustzijn verwerven



Werken aan de uitdrukking, identificatie, verwoording en besprekking van emoties en gevoelens



Een gevoel verwerven voor de regels van het samenleven



Vaardigheden verwerven om morele keuzes te bespreken en in vraag te stellen waarmee elke persoon in de loop van zijn leven geconfronteerd wordt



Zich ethisch en verantwoordelijk gedragen

## OCTIEF ZIJN IN DE WERELD - ՊՊՈՎԾՈՒՅՈՒՆ ՎՈՐ ՏՊՐԾ ՕՆԴԵՐՎԱՐԺ

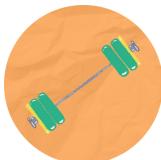


08

Benadering van nieuwe culturen en achtergronden door het gebruik van vreemde talen, het ontdekken van de wereld en het dagelijkse leven van burgers in andere landen.



Regels delen, rollen en verantwoordelijkheden op me nemen



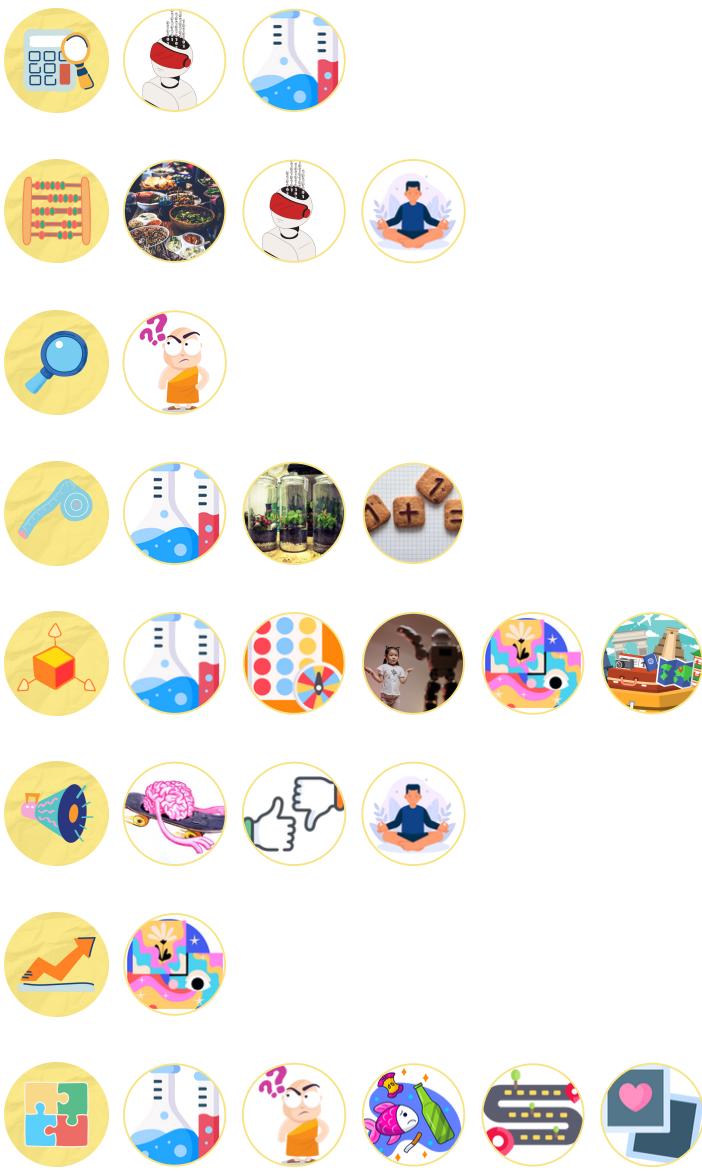
Methoden en hulpmiddelen verwerven door lichaamsbeweging en sport



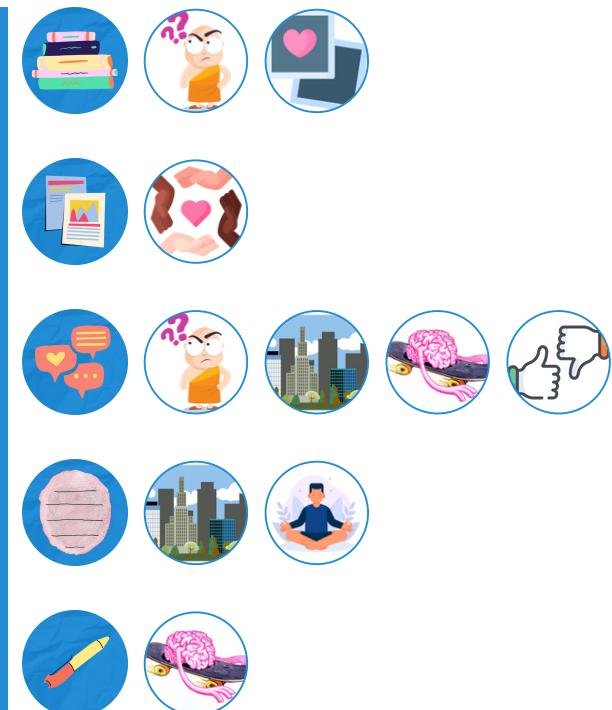
Mijn motorische vaardigheden ontwikkelen en mijzelf leren uitdrukken met behulp van mijn lichaam

# Pedagogisch in kaart brengen - Spelverdeling

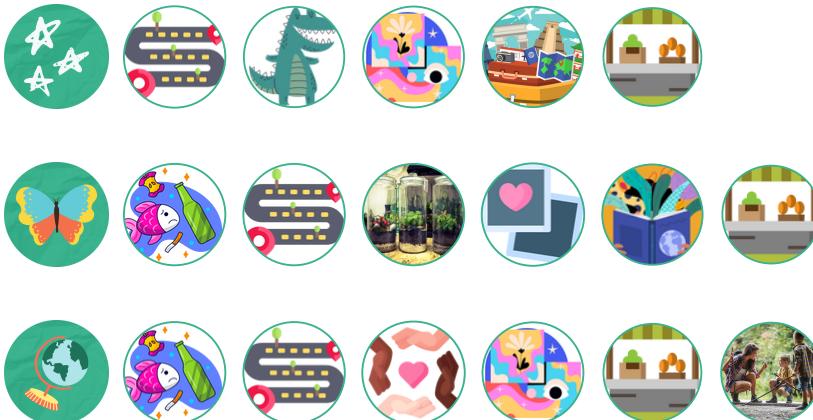
## HET LEVEN VAN DE KERK



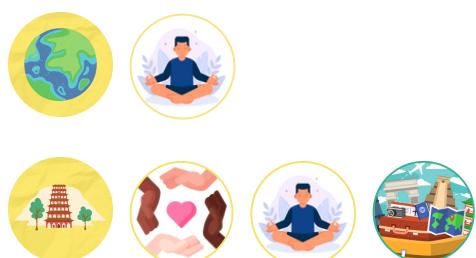
## MOEDERGODDE



## GEOGRAFISCHE

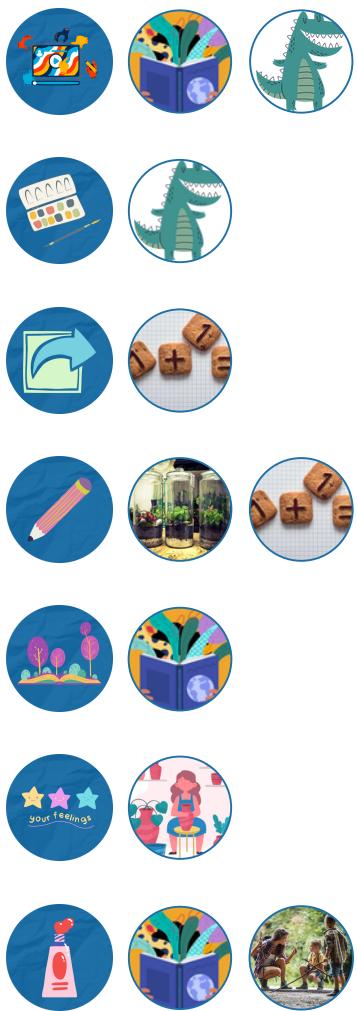


## VERSPREIDING

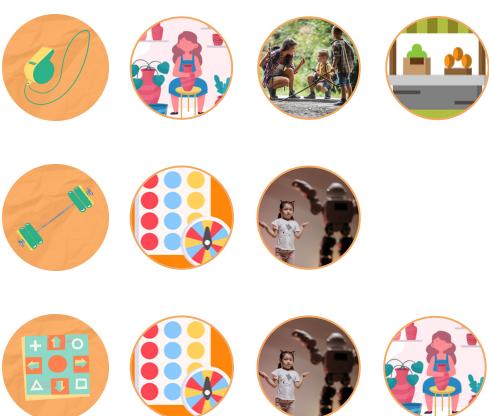


# Pedagogisch in kaart brengen - Spelverdeling

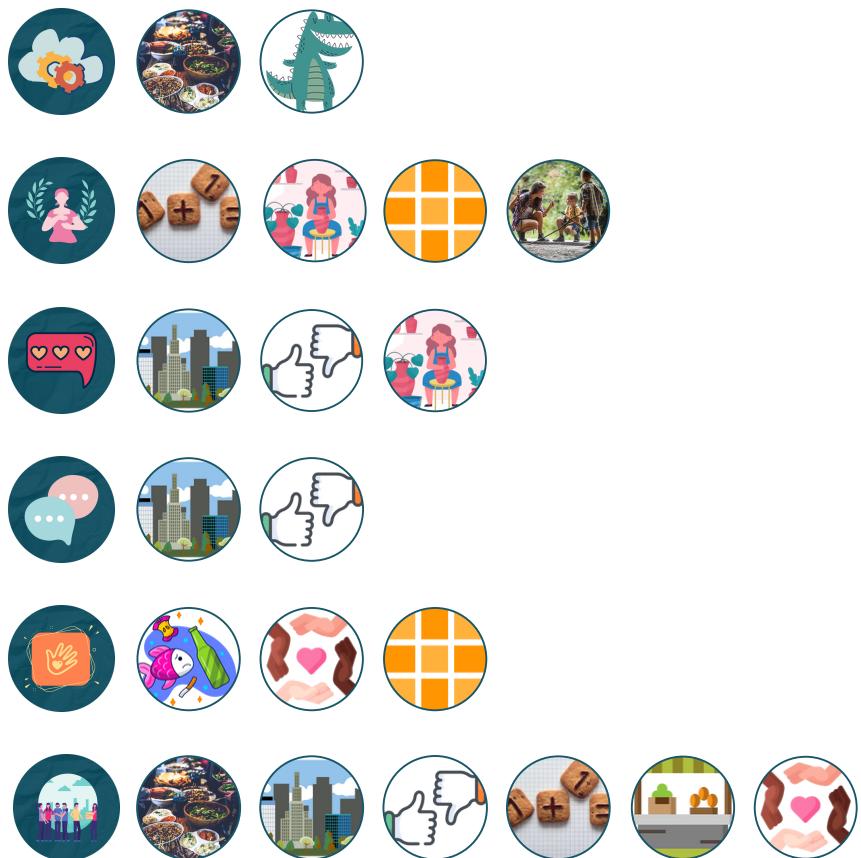
OPERAȚIE ZIUA - PEEL DEGRADE KUNSTEN EN MUZEUM



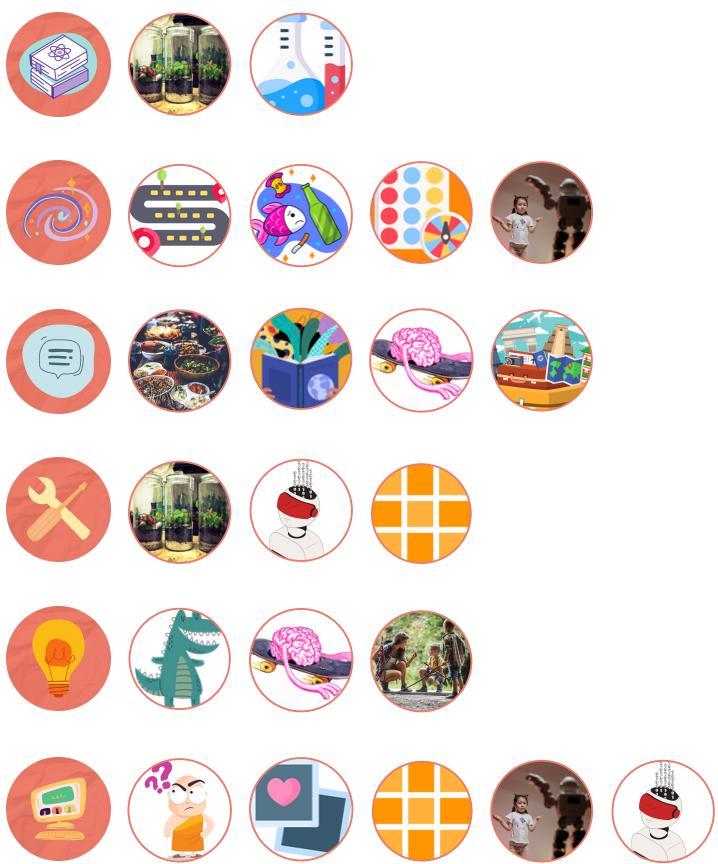
טאלון אדוארד



କାର୍ତ୍ତବ୍ୟାଳୀ ପାଠୀ ମାନ୍ୟମାନୀୟ ଶ୍ରୀ ପାତ୍ରଚନ୍ଦ୍ର ମହାପାତ୍ର



સારાંશ એવી વિદેશી વિષયોની જાતિઓની વિદેશી વિષયોની



# We houden contact!



## HAAL UW TOKENS OP OF STEL ONS VRAGEN

Neem contact met ons op via e-mail: [contact@unplugged-quest.eu](mailto:contact@unplugged-quest.eu) en haal uw tokens en prijzen op! We zijn er om te helpen, aarzel niet om vragen te stellen!



## ONTDEK ONZE PARTNERS

Bezoek ons fysiek in Frankrijk, België, Bulgarije, Italië en Oostenrijk en ontdek onze geweldige ruimtes of ontdek ons online via onze website: <http://unplugged-metaverse.eu/>



## CREËER UW EIGEN GAMES VOLGENS ONZE AANPAK

Voel je vrij om je eigen games te creëren dankzij onze vrij toegankelijke template die beschikbaar is op onze publieke website: [https://miro.com/app/board/uXjVP9M0ggA=/?share\\_link\\_id=716659515511](https://miro.com/app/board/uXjVP9M0ggA=/?share_link_id=716659515511)



## GEEF ONS FEEDBACK EN CORRECTIES

Deze zoektocht en de bijbehorende spellen zijn gemaakt met de best mogelijke kwaliteit en een echte wil om deel te nemen aan de opkomst van geweldige inhoud op het gebied van computational thinking, creativiteit en gamification in het basisonderwijs. Hoewel, we zijn ook maar mensen! Mocht u fouten ontdekken of correcties moeten aanbrengen, aarzel dan niet om contact met ons op te nemen! We zullen ervoor zorgen dat je beloond en gecrediteerd wordt voor je hulp!



## WORDT ONZE PARTNER IN NIEUWE PROJECTEN

Alle leden van het consortium staan open voor nieuwe samenwerkingen, zowel met scholen als met creatieve bedrijven en acteurs. We lanceren regelmatig nieuwe initiatieven. Hou ons op de hoogte als je er samen met ons aan wil deelnemen!



<http://unplugged-metaverse.eu/>



@UnpluggedQuest



unplugged

---

