



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

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



# FEATHER'S VERHAAL

# 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

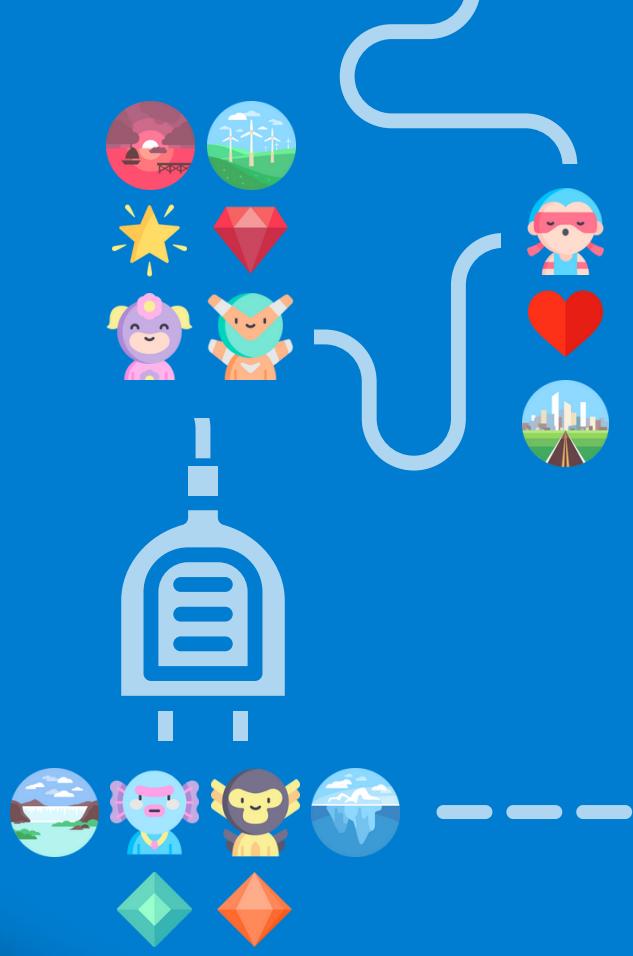
## LICENTIE & RECHTEN

### 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.



Betreed het  
unplugged universum



# Welkom



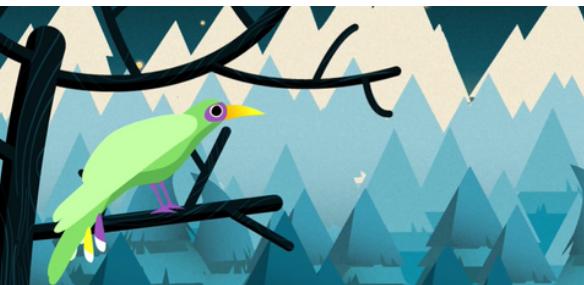
De Unplugged quest is een bordspel dat bestaat uit verschillende activiteiten, die allemaal ingebed zijn in de klascontext door middel van duidelijke pedagogische keuzes. Alle inhoud is geschreven, ontwikkeld en ontworpen door niet-formele onderwijsactoren uit creatieve en culturele universums. Het Unplugged-universum biedt leerkrachten pluraliteit in de aanpak van burgerschapskwesties en in de setting en dynamiek van de spellen zelf, om leerlingen gefocust en gemotiveerd te houden. De eenheid van het Unplugged-universum komt voort uit een algemene mentaliteit van burgerschap en kritisch denken, die interdisciplinariteit en creativiteit aanmoedigt en die resulteert in het Little Feather Story... een verhaal waarin kinderen, leerlingen en leerkrachten hun rol spelen...

## ALLES OVER DE FEATHER...

Feather is een regenboogvogel die de wereld rondreist en symbool staat voor de harmonie van levende wezens. Toen hij zag hoe de planeet Aarde vervuild werd en hoe de samenlevingen in de richting van woede gingen, verloor hij door zijn wanhoop zijn veren en verdween hij. Om hem te helpen vliegen en de wereld weer rond te reizen, heb je de missie om na te denken over hoe je de wereld een betere plek kunt maken in 4 gebieden:

- Dwaal over het Vredige Eiland en wordt een bezorgde burger
- Verken de straten van de Sterke Gemeenschapsstad voor het bouwen van collectieve en harmonieuze samenlevingen
- Navigeer over de Gekke Bayou terwijl je de natuurlijke ecosystemen behoudt
- En gebruik je fantasie binnen de Fantastische Fabriek voor het opnieuw vormgeven van een betere wereld.

Laten we de kleuren van Feather terugvinden!



## OVERZICHT VAN DE UNPLUGGED REIS

### Klim aan boord - Welkom in het Unplugged Universum

Het eerste universum is gebouwd als lanceerplatform voor de hele Unplugged-missie, in de vorm van een normaal en verbazingwekkend schoolterrein! Leerkrachten en leerlingen ontdekken de speldynamiek en spelen de vier opstartspellen om 4 basisvaardigheden te verwerven die van pas komen bij het uitvoeren van de hele missie!

### Eerste gebied - Verken het Vreedzame Eiland

Om te beginnen zullen de leerlingen nadenken over hun eigen visie op burgerschap, wat het voor hen betekent en hoe ze dit concept op individueel niveau benaderen. Er zullen spelletjes worden voorgesteld over gelijkheid, inclusie, anderen kennen en armoede bestrijden.

### Tweede territorium - Verken de sterke gemeenschap

Na zelfreflectie over mijn rol als burger als individuele agent van de samenleving, kan een collectieve aanpak worden toegepast om na te denken over hoe samen te leven in de gebieden. De tweede planeet wil verschillende concepten benaderen die verband houden met gemeenschappen, bestuur, openbare diensten...

### Derde territorium - Verken de Gekke Bayou

Zodra duurzaamheid op gemeenschapsniveau is bereikt, zal reflectie worden gestimuleerd over hoe ons gedrag omgaat met natuurlijke ecosystemen. Spelletjes in verband met het beheer van hulpbronnen en experimenten worden voorgesteld om de kernbegrippen achter milieu-indicatoren te benaderen.

### Eind Gebied - Verfijn onze wereld in de Fantastische Fabriek

Het laatste universum is gewijd aan de toepassing van alle vaardigheden, kennis en knowhow die zijn opgedaan om onze visie op de toekomstige samenleving te ontwerpen, waarbij onze verbeelding en creativiteit worden losgelaten voor fantastische en duurzame universa. Misschien zal in dit universum, gebouwd door onze creatieve geesten, Feather terugkeren ...

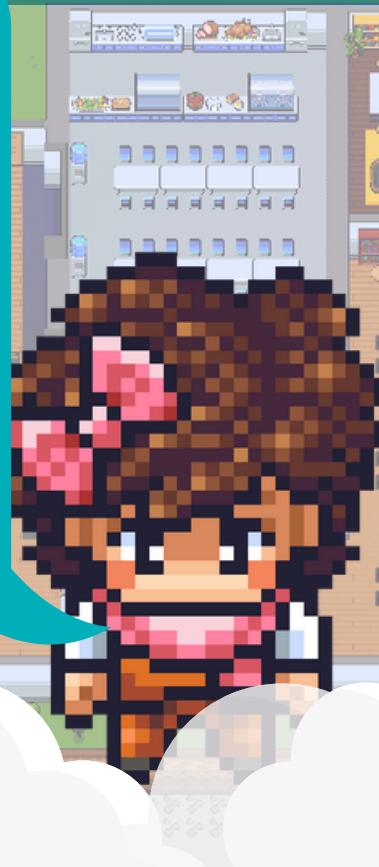
## Ontdek onze spellen en speel

In dit spelboek vind je de hele introductie van het spel, inclusief Feather's stap-voor-stap verslag en beschrijving van de quests! Om toegang te krijgen tot elk spel in detail en materiaal te downloaden om te spelen, ontdek onze metaverse hier <https://www.unplugged-metaverse.eu/nl/games/>



Feather was een regenboogvogel die zijn leven lang over de wereld reisde en over prachtige landen vloog. Zijn kleuren vertegenwoordigen harmonie en gaven hoop en vreugde aan de levende wezens. Maar stap voor stap werd de aarde gek. Het was altijd te warm of te koud, en de lucht werd giftig. Voor elk probleem dat zich voordeed, verloor de majestueuze vogel een veer. Hij was nooit in staat ze terug te krijgen omdat de aarde te gevaarlijk was geworden om op te landen. Overmand door vermoeidheid en wanhoop riep Feather de mensen om hulp voordat hij verdween. Om weer te kunnen vliegen en zijn schoonheid aan de wereld terug te geven, vroeg het vogeltje dappere avonturiers om naar zijn verloren veren te zoeken.

"Om mij bij deze zoektocht te helpen, moeten jullie slim en vrijwillig zijn. Jullie zullen de vier gebieden verkennen waar mijn veren verloren zijn gegaan. Los op wat er mis is in die landen. Breng me de vier veren terug zodat ik terug kan naar mijn missie: over de wereld vliegen om de ogen en geesten van levende wezens weer te laten stralen. Veel geluk mijn avonturiers! Een laatste advies: open je hart, ontgrendel je verbeelding, en maak je hersenen vrij. Kom snel terug, ik wacht op jullie."



## Likadislike

**Leren een mening te uiten, vooroordelen overwinnen in de klas.** Het spel bevordert de emotionele ontwikkeling van kinderen. Ze leren hun mening te uiten, en de mening en gevoelens van anderen te respecteren. Een speler trekt een kaart, beschrijft een situatie en leest deze hardop voor aan de anderen. Vervolgens geven alle spelers met een emoji-kaart met de beeldzijde naar beneden aan of ze de beschreven situatie leuk of niet leuk vinden. Alle spelers draaien de emoji-kaarten tegelijkertijd om en bespreken zonder oordeel elkaars gevoelens.

## Brein twister & Programmeren van een choreografie

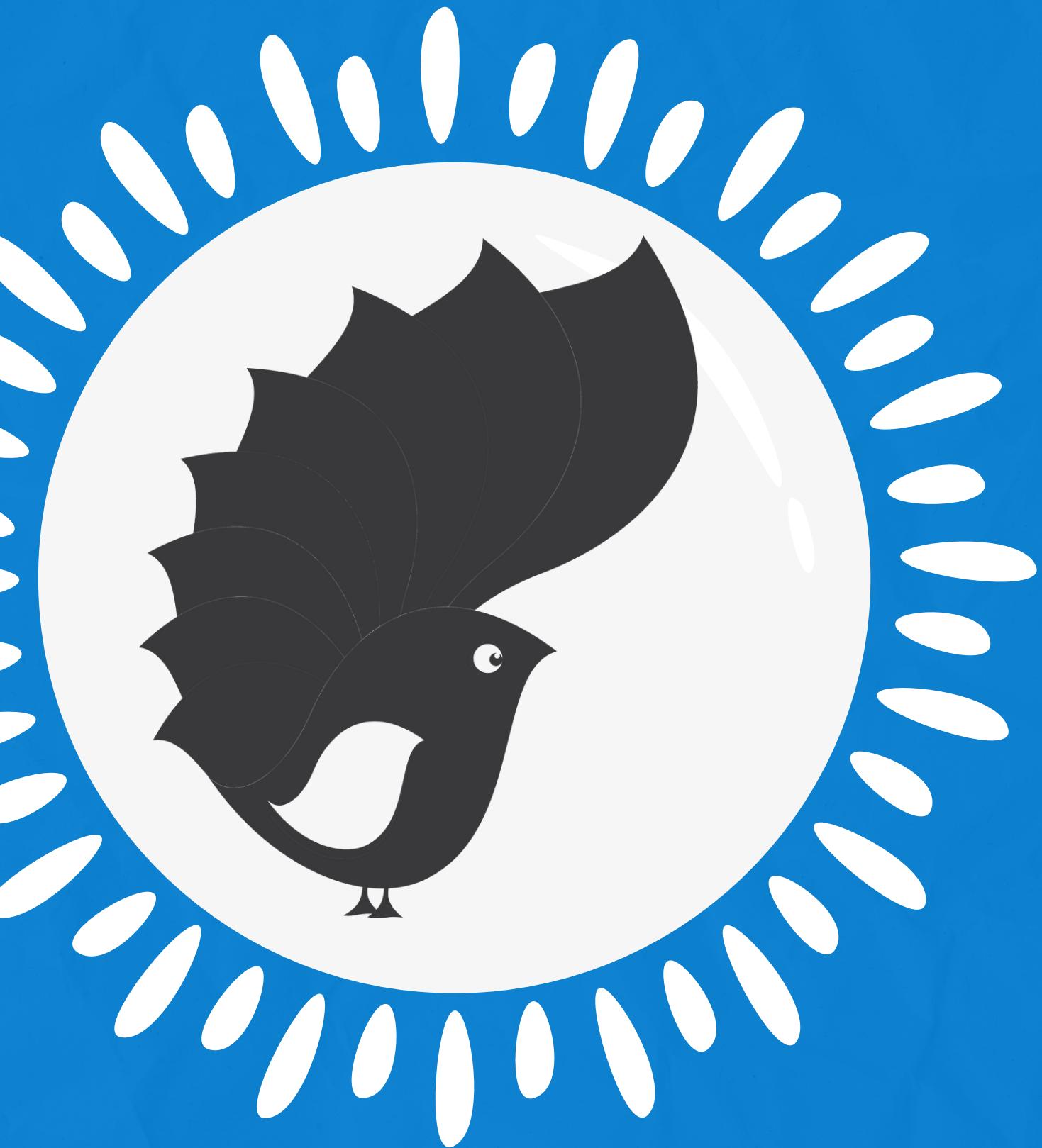
**Jezelf leren uitdrukken met logica en begrijpelijkheid en bewegen in de ruimte.** Interactie met robots zal in de toekomst heel gewoon worden. Om met een machine te spreken moet je heel duidelijke bevelen geven. Dit spel traaint kinderen in het geven van duidelijke bevelen met alleen cijfers en aanwijzingen. De leerkracht tekent een tafel op de grond. Eén speler is de spelleider die instructies geeft aan de robots. De andere spelers zijn de robots. Om het spel te winnen moet de spelleider de robots op de juiste manier op de tafel plaatsen zodat ze overeenkomen met een vooraf ingesteld cijfer van een kaart.

## Brainstormen

**De creativiteit van kinderen stimuleren door te discussiëren.** Het spel wordt in twee ronden gespeeld en stimuleert het brainstormen over de uitdagingen van vandaag en de mogelijke oplossingen. In de eerste ronde kiest de spelleider een onderwerp. De planeet aarde, bijvoorbeeld. De teams hebben één minuut om zoveel mogelijk woorden te vinden die ermee te maken hebben. In de tweede ronde moeten de teams ideeën vinden om een probleem op te lossen. Hoe de opwarming van de aarde te voorkomen, bijvoorbeeld. De teams hebben twee minuten om zoveel mogelijk ideeën te vinden om het probleem op te lossen.

## Binair tellen

**Inzicht in rekenen en Unplugged activiteiten.** Kinderen leren offline tellen als een computer (met behulp van het binaire getallenstelsel). Het binaire getallenstelsel is een basis-2-tallig stelsel. Begrip van binaire getallen, het binaire stelsel en hoe je binaire en decimale getallen kunt omrekenen is essentieel voor iedereen die met computers, coderen en netwerken te maken heeft.



**Gefeliciteerd, kleine avonturiers! Dankzij onboarding, kunnen jullie beginnen met het terugbrengen van Feathers kleuren! Hier is het eerste stukje van de puzzel! Print en knip het uit, meer delen zullen spoedig komen ...**

Je bent naar het eerste gebied gereisd: het Vredeseiland! Hier zul je de basisbeginselen van burgerschap, inclusie en gelijkheid benaderen! Voer deze missie uit om de gele en oranje veren van ons vogeltje terug te vinden! Klaar?

Heb je Feather de vogel gezien?

"Nou, de laatste keer dat ik hem zag was een tijdje geleden. Hij probeerde te landen om te zingen, maar de mensen waren geïrriteerd en hadden het te druk met hun eigen problemen. Een man wuifde hem weg en een klein meisje gooide een steen naar hem. Triest liet hij de gele veer van zijn staart vallen. Sindsdien is het steeds erger geworden. Om de veer te vinden, moet je jezelf leren kennen, aan je eigen emoties werken en vrede sluiten met de buitenwereld, anders is je zoektocht tevergeefs."



## Armoedevrije spelcollectie

Creativiteit bevorderen en tegelijkertijd de toegang tot vrijetijdsactiviteiten voor iedereen bespreken. Mensen uit armere milieus worden vaak uitgesloten van het sociale leven, gewoon omdat ze het zich niet kunnen veroorloven om aan dergelijke activiteiten deel te nemen. De spelers in deze zoektocht wordt gevraagd in teams een spel te maken van voorwerpen uit de klas, het te spelen en te beoordelen.

## Equal / Gelijkwaardig

Het overwinnen van genderstereotypen. Het "Gelijkheidsspel" biedt de mogelijkheid om na te denken en te leren over gelijkheid en genderstereotypen door het ontwrichten van gendervooroordelen in verband met banen en werkrollen. Dit spel is gebaseerd op een reeks uitdagingen die tot doel hebben de kinderen beroepen te laten raden aan de hand van de beschrijving, gebaren en tekeningen.

## Koekjes en vrede

Duurzame voedselsystemen begrijpen. Het spel geeft kinderen een gevoel voor ongelijkheid bij de verdeling van hulpbronnen en benadrukt het belang van een duurzame en gelijke wereld. De deelnemers werken in groepjes om met succes hun koekjes te bakken. Wat ze niet weten is dat elke groep een andere set middelen zal krijgen om deze taak te volbrengen. Terwijl sommige groepen te veel van bepaalde ingrediënten zullen hebben, zullen andere niet genoeg of geen van de ingrediënten hebben.

## Vormfactor

De kinderen confronteren met de noodzaak van inclusiviteit. Meetkunde en abstractie. Dit is een spel waarbij complexe vormen worden gemodelleerd met basisvormen door communicatie en samenwerking in teams. Het doel van de teams is om een complexe vorm zo goed mogelijk in te vullen zonder buiten hun omtrek te treden met eenvoudige vormen die de spelers ter beschikking hebben. De winnaars worden gekozen na een stemming in de groep.

## Klei en beeldhouwkunst

Uitdrukken, interpreteren en begrijpen van eigen gevoelens en die van anderen. Het spel ondersteunt kinderen bij het identificeren, uitdrukken en beheersen van hun gevoelens en emoties, en bij het interpreteren van die van de anderen. De spelers verdelen zich in paren: één speler doet dienst als boetseerklei. De andere doet zich voor als Michelangelo die de lichaamshouding van de boetseerklei bepaalt om een bepaald gevoel uit te drukken, b.v.: angst, vreugde, spanning, wanhoop, enz. De klei persoon weet niet welk gevoel de beeldhouwer aan het modelleren is en gokt ernaar, en geeft feedback over het gevoel dat de positie oproept.

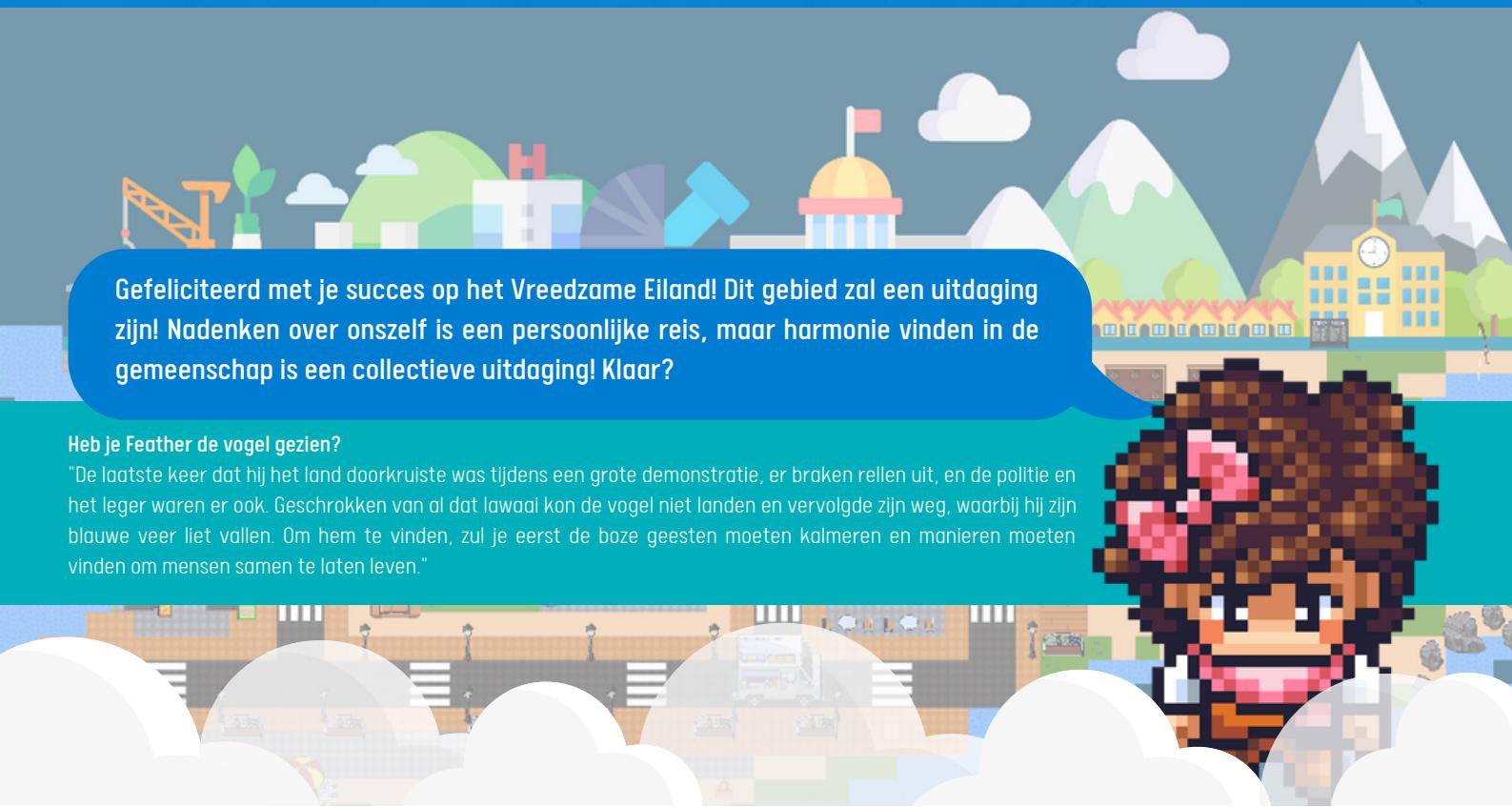
## Magische Vrede Rooster

Fouten in gegevensoverdracht opsporen en corrigeren. Kinderen krijgen roosters te zien en krijgen uitleg over de beginselen van pariteitscontrole. Ze krijgen de opdracht om een verborgen boodschap te ontdekken in een raster, door de gedemonstreerde pariteitscontrole uit te voeren en de respectieve fouten te corrigeren. Vervolgens wordt er nagedacht over de boodschap en vindt er een interactieve discussie plaats om deze in verband te brengen met de uitdagingen van de wereld van vandaag.



Gefeliciteerd, kleine avonturiers! Dankzij jullie harde werk op dit terrein, hebben jullie al 2 van de 8 veren verzameld! Ga door en verken! Feather komt dichterbij!

De veren in afdruckbare versie zijn beschikbaar aan het einde van dit boekje Aarzel niet om ze in te kleuren, patronen te maken en creatief te zijn om de kleuren terug te brengen naar onze kleine vogel!!!!



## Dr. Hanoï

**Bevordert logica, verduidelijkt scheikunde.** Het spel speelt zich af in een scheikundelaboratorium, met reageerbuisjes, formules en chemische elementen. De spelers moeten een vaccin met de juiste chemische formule vinden door de elementen van de ene reageerbuis naar de andere over te brengen.

## In harmonie leven

**Reflectie over identiteit bij de vorming van iemands persoonlijkheid.** Een gegamificeerde STEAM-activiteit waarin kinderen alle aspecten van identiteit onderzoeken: persoonlijk, regionaal, nationaal en Europees. Ze bespreken de kwesties van gelijkheid in termen van geslacht, onderwijs en kansen. Wiskunde wordt toegepast om de belangrijkste Europese geografische kenmerken te introduceren. Een laatste gegamificeerd kunstproject versterkt de hele ervaring.

## Beter Wereld omleiden

**Inzicht in de impact van persoonlijke acties op anderen, ruimtelijke oriëntatie en strategie.** De actie speelt zich af op het grondgebied van de Europese Unie. Spelers plannen hun vrachtwagenlogistiek van de ene plaats naar de andere op basis van verschillende randvoorwaarden. Het spel stimuleert het redeneren en de ruimtelijke oriëntatie van kinderen om hun vrachtvervoer te plannen naar een vooraf bepaald punt, waar de andere vervoerders (spelers) hetzelfde doel hebben. De spelers moeten hindernissen overwinnen om andere spelers tegen te komen.

## Boerderij in de stad

**Bevorderen van stedelijke & resource planning, logisch en kritisch denken.** Netwerken bieden veel mogelijkheden voor het ontwikkelen van algoritmen die praktisch bruikbaar zijn. In deze activiteit worden knooppunten zo geplaatst dat alle andere knooppunten maximaal één stap van elkaar verwijderd zijn. Het doel van de spelers is een oplossing te vinden waarbij zo min mogelijk knooppunten met elkaar verbonden zijn.



**Wat een dappere avonturiers hebben we gevonden om onze vriend Feather te helpen! Jullie zijn erin geslaagd om in harmonie een duurzame gemeenschap op te bouwen! Hier zijn 2 veren voor jullie!**

De veren in afdrukbare versie zijn beschikbaar aan het einde van dit boekje Aarzel niet om ze in te kleuren, patronen te maken en creatief te zijn om de kleuren terug te brengen naar onze kleine vogel!!!

# Derde territorium - Verken de Gekke Bayou

unplugged  
SPELBOEK

Harmonieus leven in een gemeenschap betekent ook duurzame manieren vinden om hulpbronnen te beheren! Laten we de uitdagingen van de invloed van menselijke activiteiten op de ecosystemen in dit derde gebied onderzoeken: de Gekke Bayou!

## Heb je Feather de vogel gezien?

"Hij kwam altijd ultrusten in de vijvers van de bayou. In de ochtenden, als de zon op kwam, kon je hem horen zingen. Maar de laatste keer dat hij kwam, was het land verwoest. Gras groeide niet meer, bomen werden omgehakt om er verpakkingsmateriaal van te maken en de aarde was doorboord om er de elementen uit te halen. Omdat het te triest was om te landen, bleef Feather vliegen. Hij liet een groene veer vallen en vervolgde zijn weg. Om hem te vinden moet je vrede sluiten met de aarde, en de aarde voeden om haar te herstellen, zodat er weer bloemen en bomen kunnen groeien. Dan zullen dieren en insecten terugkomen."



## Ecosysteem in een Jar

**Inzicht in de biologische levenscyclus en de impact van menselijke tussenkomst.** Dit is een experiment dat de componenten van het miniatuur-ecosysteem in een potje introduceert. Zodra een potje gesloten is, gebruikt de plant het water, het zonlicht en de voedingsstoffen uit de bodem om te overleven. Wanneer de plant enkele bladeren verliest, worden deze door bacteriën afgebroken en worden ze voedingsstoffen in de bodem. Met het juiste evenwicht kan het ecosysteem in de pot jarenlang overleven. Door deze veranderingen en interacties tussen organismen en hun omgeving te observeren, zullen kinderen begrijpen hoe de CO<sub>2</sub>-cyclus werkt, hoe elke factor de natuurlijke cyclus beïnvloedt enzovoort.

## Goede wegen

**Bewustmaking van de SDG's, stimuleren van behendigheid.** Dit is een observatie- en precisie spel, waarbij de spelers zonder hun hand op te steken een ononderbroken lijn trekken van een doorzichtig stuk papier om zo dicht mogelijk een route te reproduceren die op een aparte afbeelding is afgebeeld. Het doel is om zoveel mogelijk bonusen (overlappingen met speciaal aangegeven knooppunten op de route) te winnen en hindernissen (andere knooppunten op de route, respectievelijk aangegeven) te vermijden.

## Voedsel Mars

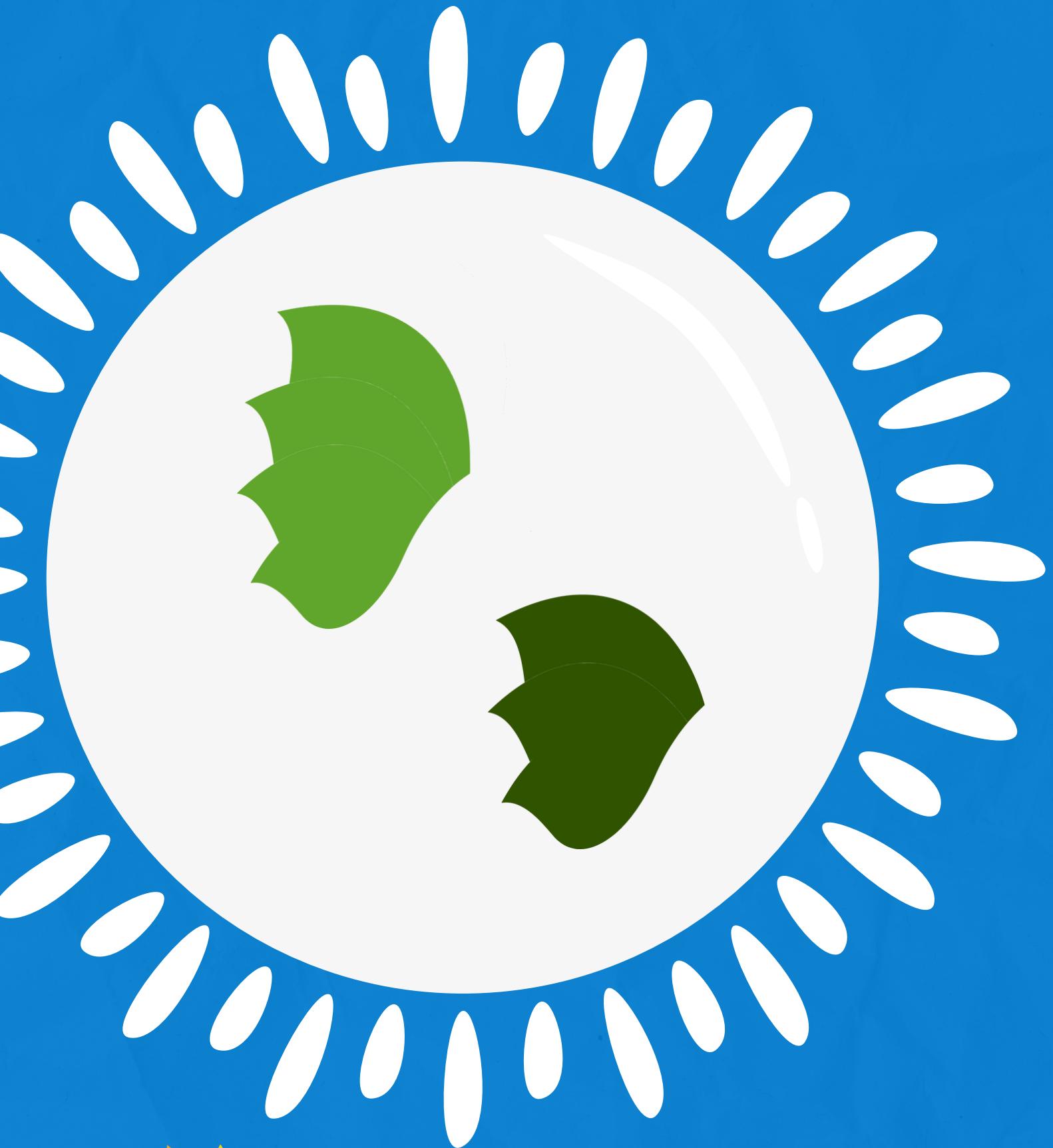
**Uitdagende toegankelijkheid en ongelijke verdeling van voedselbronnen.** Kinderen leren over de toegankelijkheid van voedselbronnen, ongelijkheden en uitdagingen bij de verdeling ervan. Elke speler krijgt een willekeurige hoeveelheid voedsel die hem een bepaalde hoeveelheid energie geeft, waardoor hij een bepaald aantal stappen kan zetten om vooruit te komen naar de eindstreep. Het is onvermijdelijk dat sommige spelers de eindstreep niet halen en sommige spelers die een overvloed aan energiebronnen hebben, kunnen deze delen met anderen om hen vooruit te helpen.

## Plastic Continent

**Het aanpakken van de schadelijke gevolgen van menselijke activiteit op aarde en oceanen, redenering en logica.** De actie vindt plaats in het midden van een plastic continent dat is ontstaan door nalatigheid van de mens. Een dolfijn die gevangen zit in het midden moet zich een weg banen door de berg afval om eruit te komen. De spelers verplaatsen de afvalhopen op het bord om de gevangen dolfijn te bevrijden.

## Bezoeker van de toekomst

**Omgaan met de concepten van eindige-staten-automaten.** Computerprogramma's vereisen vaak de verwerking van een reeks symbolen, zoals de letters of woorden van een document, of zelfs de tekst van een ander programma. Hiervoor gebruiken computerwetenschappers vaak een eindige-staten-automaat. Deze automaat volgt een reeks instructies om te zien of de computer het woord of de tekenreeks herkent. Om dit concept op een eenvoudige en leuke manier te benaderen, stellen wij voor om aan de hand van een verkenningsmissie naar het ei van de Verenvogel te werken aan de concepten van causaliteit.



**Verbazingwekkend! Je hebt de Gekke Bayou tot een goed einde  
gebracht! Geen voodoo of heks kan je stoppen in deze knoeiende  
moerassen! Hier zijn nog 2 veren! Je bent er bijna... Ga door!**

De veren in afdrukbare versie zijn beschikbaar aan het einde van dit boekje Aarzel niet om ze in te kleuren, patronen te maken en creatief te zijn om de kleuren terug te brengen naar onze kleine vogel!!!!

Je hebt het gehaald! Je bent erin geslaagd om alle vaardigheden te verwerven die nodig zijn om de leiding te hebben over het opnieuw vormgeven van een toekomst waarin Feather weer vreugde en harmonie kan brengen! Om je bij deze laatste missie te helpen, zijn hier enkele

## Heb je Feather de vogel gezien?

"Hij vloog vaak over de stad, landde bovenop een gebouw en vrolijkte ons op met zijn lied. Maar de laatste keer dat hij langs kwam, kon hij de weg niet vinden. Hij werd verblind door de stadslichten, kon de zon en de sterren niet vinden die achter enorme wolkenkrabbers schuil gingen, en raakte gedesoriënteerd door het dichte draadloze netwerk dat zijn zintuigen vertroebelde. Hij verloor zijn laatste gekleurde veer, de roze, en verdween. Om deze veer terug te vinden, leer je machines en schermen te gebruiken om een sociale band tussen levende wezens te creëren en de levensomstandigheden te verbeteren."



## Fantasie daar!

**Stimuleer fantasie, ruimdenkendheid en creativiteit.** Door het raam van het klaslokaal kun je de lucht zien, maar als je er een plastic vel op plakt waarop je dinosaurussen, superhelden of ufo's hebt getekend, lijkt het wel een vervlogen tijdperk, een stripboek dat uitkomt of een buitenaardse invasie! Verander het raam van het klaslokaal in een Jurassic Park raam, een panoramisch uitzicht op Stark Tower of een Space Invaders game level! Voer eerste gesprekken over augmented reality!

## De Perfecte Stad

**Leren omgaan met manipulatief gedrag en informatie in twijfel trekken.** De zoektocht is erop gericht om kinderen manipulatief gedrag te leren opsporen en te overwinnen door informatie en bedoelingen in twijfel te trekken en feiten te controleren. De deelnemers worden in kleine groepjes verdeeld en elk groepje wordt vergezeld door een volwassene. De taak van de teams is om "een perfecte stad" te bouwen, door deze op papier te tekenen. De volwassene in elke groep heeft een verborgen agenda om de resultaten te manipuleren om hun eigen specifieke doel te bereiken. Aan het eind van het spel laten de groepen hun stad aan de andere groepen zien en leggen ze uit waarom hun stad de perfecte stad is en wat ze van de instructies van de volwassene vonden.

## Pop-upstad van de toekomst

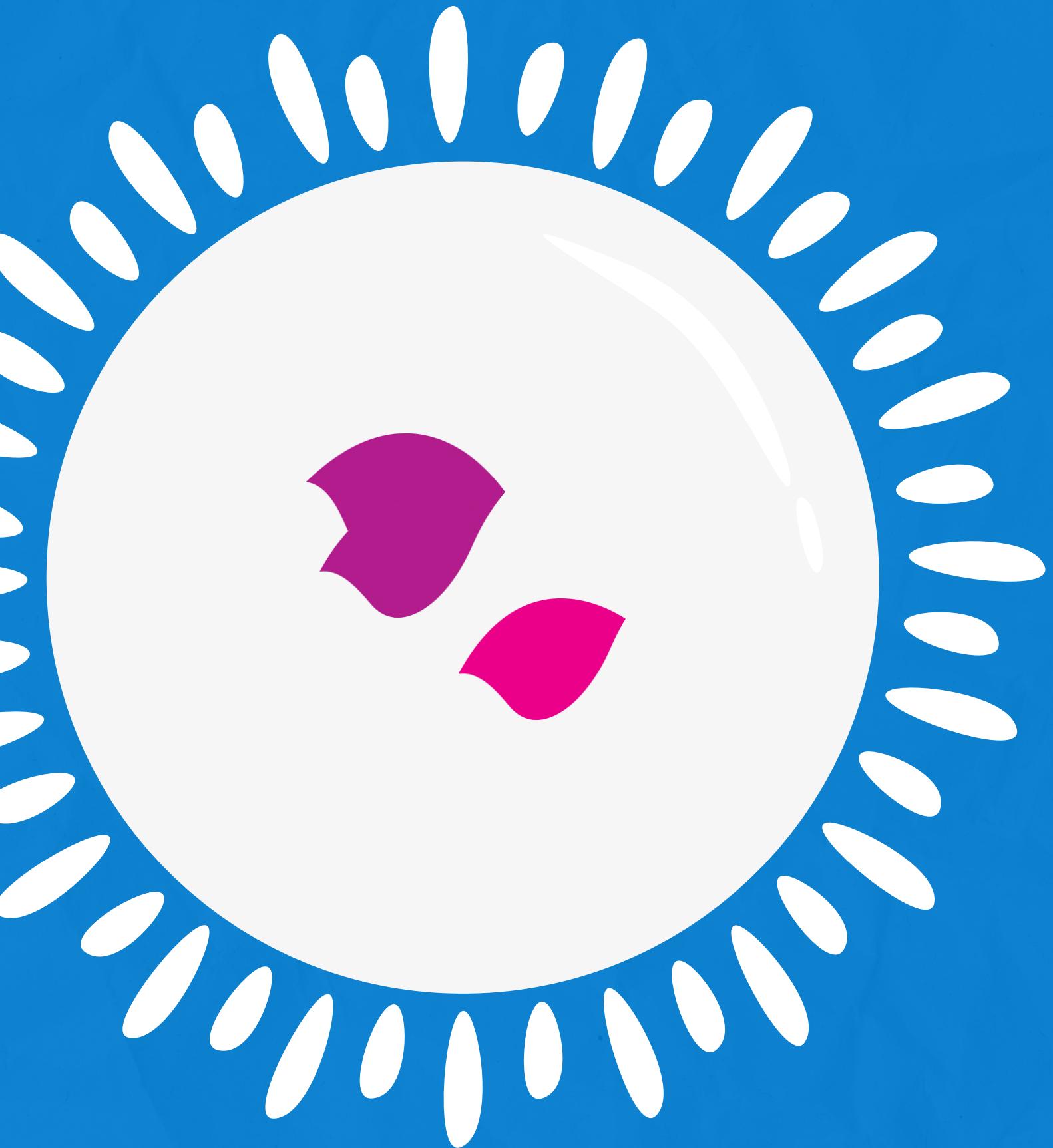
**Het creëren van artistieke universums, het begrijpen van duurzame ontwikkelingsprocessen.** Aan de spelers wordt gevraagd een denkbeeldige stad te ontwerpen die een metamorfose ondergaat als gevolg van energie-, milieu- en demografische transformaties... De deelnemers verkennen vier universums en ensceneren ze in de vorm van interactieve pop-ups. Onder water, in de lucht, onder de grond en in de bomen. De verschillende pop-ups kunnen worden samengevoegd tot Leporello (accordeonboek).

## Memory

**Ontdekken van rekenen en programmeren.** Bij de Memory-zoektocht koppelen de kinderen woorden (bijvoorbeeld computerapparaten of Scratch-commando's) aan een plaatje. De plaatjes hebben te maken met programmeren en computers. Kinderen leren meer over de wereld van technologie en het programmeren van games, zonder echte apparaten te gebruiken.

## Herhalende aanwijzingen

**Bewustmaking van wettelijke en economische eisen aan nieuwe technologieën.** Ontdek de wereld van vandaag en morgen en de nieuwe technologieën terwijl je plezier hebt! Bij dit spel trekt een speler (de scheidsrechter) een conceptkaart van een stapel, houdt deze geheim en vertelt de eerste aanwijzing bovenaan de kaart. Alle spelers mogen tegelijk antwoorden, maar mogen slechts 1 antwoord geven. Het doel is om het antwoord te vinden na het prijsgeven van alle aanwijzingen.



**De toekomstige samenleving lijkt in goede handen! Jullie hebben een rol te spelen om het te realiseren en in stand te houden! Gefeliciteerd! Hier zijn de laatste veren!**  
**Ons vogeltje bedankt jullie voor het terugbrengen van de harmonie!**



Gefeliciteerd dappere avonturiers, jullie hebben alle uitdagingen op de weg overwonnen en mijn veren terug gevonden. Ik kan nu weer vliegen. Jullie dapperheid heeft me geraakt en ik zal mijn best doen om van de wereld een betere plek te maken. Ga zo door, heb jezelf lief, wees aardig en eerlijk tegen elkaar, zorg voor de natuur en vind machines uit die tot een betere toekomst zullen leiden. Samen kunnen we dingen veranderen en hopen dat onze planeet een perfecte plaats wordt.

# Laten we spelen



25 Unplugged spellen, experimenten en uitdagingen zijn nu klaar voor gebruik. Het Unplugged projectteam nodigt u graag uit om bij te dragen aan de verbetering van onze Unplugged educatieve spel- en interdisciplinaire spelopdrachten.

**Is de ontwikkeling van 21e eeuwse vaardigheden voor de volgende generatie een prioriteit voor u? Vindt u de mogelijkheden van Unplugged boeiend en toepasbaar? Wil je deel uitmaken van de Unplugged gemeenschap?**

Maak deel uit van de #UnpluggedAmbassadors door jouw wens om het verlangen om te leren bij jongeren te inspireren! Speel met kinderen en geef ons feedback om effectieve en leuke STEAM- en burgerschapsonderwijsactiviteiten te co-creëren.

## VOORDELEN VOOR UW SCHOOL/ORGANISATIE

- Deel uitmaken van een internationale gemeenschap en actieve pedagogie toepassen - collegiale uitwisseling, competitieve uitdagingen, interactie tussen leraar en leerling.
- Toegang tot en co-creatie van innovatieve, leuke en multidisciplinaire leeractiviteiten die de intrinsieke motivatie en het leervermogen van studenten vergroten.
- Erkenning krijgen voor hun acties door middel van certificaten voor deelname aan STEAM-leeractiviteiten; open badges voor probleemoplossende vaardigheden, computational thinking, SDO-bewustzijn, samenwerking en co-creatieveiteit.
- De kennis van leerlingen ontwikkelen over actief burgerschap in verband met de SDG's, kritisch denken, computational thinking en STEAM-onderwerpen.

## UW INZET

- Zorgen voor de infrastructuur en de logistiek om de Unplugged-demonstratieactiviteiten in de klaslokalen uit te voeren.
- Ondersteuning van de identificatie van enthousiaste leerkrachten om de leeractiviteiten in de klas uit te voeren.
- Zorgen voor stimulansen, waaronder tijd en eventueel materiële middelen, voor de project - uitwisseling van leerkrachten om de leeractiviteiten in de klas te organiseren.

## OUDERS?

- Profiteer van de Unplugged-missies om thuis plezier te maken met eenvoudige, goedkope, leuke en zinvolle activiteiten.
- Leg een verband tussen lessen op school en kwesties waarmee kinderen in het echte leven te maken krijgen.
- Complexe concepten zoals inclusie, respect en coëxistentie aan de orde stellen via begeleide activiteiten.

## ONZE VERBINTENIS

- Een uitgebreide set van Unplugged-missies bieden, samengebracht in een meeslepend verhaal dat leidt door de gebieden van Unplugged-thema-activiteiten.
- Expertise en advies bieden over de uitvoering van de missies in de klas.
- Helpen bij het uitvoeren van Unplugged-leeractiviteiten in de klas, indien nodig.
- Bieden virtuele en fysieke toegang tot het Unplugged ecosysteem van educatieve tools en middelen, waaronder een reeks knutselmateriaal, spelborden (virtueel en fysiek), de Unplugged community, gamified vergaderruimtes, enz.

# 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

---

