

# Methodieken en werkvormen

## Online Module 1 Spelvisie en spelaanbod



Maker: Scouting Nederland (Landelijk trainingsteam)

Functie: Landelijk opleider, Marjolein Knijnenburg

Datum van productie: 21december 2020

### Online Module 1 – Spelvisie en Spelaanbod

Leeftijd: B/W/S

Duur: 2 online avonden van elk 1,5 uur

Groepsgrootte: 12-15 personen

Aantal trainers: voor iedere subgroep 1

Locatie: Online

### Korte inhoud:

Een online training om Module 1 te geven aan Bever-, Welpen- en Scoutsleiding. Dit is een voorbeeld hoe je een module kan geven, je mag hem zelf aanpassen naar eigen inzicht. In de tekst zijn linkjes verwerkt van alle tools en de verwijzing naar de handleiding voor trainers opgenomen in de methodiekenbank.

### Algemene interessante linkjes met online tools.

- <https://mbomediawijs.nl/tutorials/> Hierin vind je meerdere online tools en ook de uitleg over de tools
- <https://www.todaysteachingtools.com/determinatietabel.html> Een overzicht om een keuze te maken in tools

**Heb je vragen?** Stel ze via [scoutingacademy@scouting.nl](mailto:scoutingacademy@scouting.nl)

Dit is geen officieel document van Scouting Nederland, maar is door Scouting Nederland geselecteerd omdat het een goed voorbeeld is van hoe je zelf met dit onderwerp aan de slag kunt gaan. Hierdoor kan het zijn dat sommige onderdelen van dit document niet geheel overeenkomen met wat Scouting Nederland normaal communiceert.

## DRAAIBOEK ONLINE TRAINING MODULE 1 DEEL 1 BEVERS, WELPEN, SCOUTS

Vraag deelnemers vooraf de theorie door te nemen, geef duidelijk aan dat dit getest gaat worden.

Tijd	Wat	Waarom	Attent zijn op	Materiaal of werkvorm
0.00	Welkom, voorstellen trainers en globale uitleg programma	Mensen welkom heten, kader bieden	Online regels (geluid uit, camera aan)	Sheet
0.05	Kennismaken	Ook online is groepsvorming belangrijk	Iedereen aan de beurt laten komen, kort en krachtig!	<a href="#">Padlet</a> waar kom ik vandaan of aanpassen schermnaam
0.20	<a href="#">Voorbeeldtestblz 37 draaiboek module 1</a>	Voorkennis ophalen	Zorg dat je de link ook buiten je organisatie kan delen	Forms (google of microsoft)
0.35	Kort antwoorden laten zien en goede antwoorden benoemen	Delen van goede antwoorden	Kort en krachtig	Forms
0.40	Memory maken in educaplay in subgroepen van speltak leiding	Verwerken theorie en toepassen	Gericht onderwerpen geven, loop rond in de subgroepen of zorg dat elke subgroep een trainer heeft.	<a href="#">Educaplay.com</a>
1.00	Memory spelen, link delen in subgroepen	Theorie leren.	Elke subgroep krijgt een link van de andere subgroep. Loop rond of zorg voor een trainer voor elke subgroep.	<a href="#">Educaplay.com</a>
1.20	Afronden	Anderhalf uur achter het scherm is lang zat	Vragen en opmerkingen, huiswerk geven voor deel 2, duidelijk aangeven wat verwacht wordt in deel 2 en wat daar gaat gebeuren	Sheets
1.30	Online vergadering afsluiten			

## DRAAIBOEK ONLINE TRAINING MODULE 1 DEEL 2 BEVERS, WELPEN, SCOUTS

Vraag deelnemers vooraf nogmaals de theorie door te nemen, zodat zij dit kunnen toepassen

Tijd	Wat	Waarom	Attent zijn op	Materiaal of werkvorm
0.00	Welkom, voorstellen trainers en globale uitleg programma	Mensen welkom heten, kader bieden	Online regels (geluid uit, camera aan)	Sheet
0.05	Ceremonieën in beeld brengen, per speltak subgroep een infographic maken	Uitwisselen en samenwerken	Loop rond per subgroep of elke subgroep een trainer	<a href="#">Canva</a> of <a href="#">piktochart</a>
0.20	Plenair de uitkomsten delen	Van elkaar leren	Aanvullen waar nodig	Elke subgroep deelt om de beurt het scherm
0.35	In subgroepen een padlet maken waarin de progressiematrix zichtbaar wordt	Theorie toepassen en verwerken	Goede mix in subgroepen van verschillende speltakken, trainers verdelen over subgroepen of loop rond	<a href="#">Padlet muur</a>
0.50	Padlet muren plenair delen	Van elkaar leren	Kort en krachtig, niet te lang blijven praten	Padlet muren links delen met iedereen
1.00	Leerdoelen evalueren op product en proces	Kijken of je leerdoelen behaald zijn	Is iedereen ingelogd	<a href="#">Mentimeter</a> of <a href="#">kahoot</a>
1.15	Afronden	Eventuele vragen nog beantwoorden		
1.30	Online vergadering sluiten			