



PREVENTIE VAN SCHOOLUITVAL DOOR DIGITAL STORY MAPPING

CALL TO ACTION



The logo consists of a red speech bubble shape. Inside the bubble, the words "my", "story", and "map" are stacked vertically in a red, sans-serif font. To the right of the text is a red outline of a location pin icon.

my
story
map

CALL TO ACTION

Dit document is gericht aan schoolhoofden, leraren en opvoeders en introduceert een verzameling hulpmiddelen die is ontwikkeld door de combinatie van formeel en niet-formeel onderwijs. Het biedt oriëntatie en begeleiding bij het ontwerpen van acties, binnen en buiten de schoolomgeving, gericht op het bestrijden van het fenomeen Earl School Laving.





I.I.S.S. Piaget-Diaz
ITALIË



die Berater®
ZUKUNFT LERNEN

die Berater
OOSTENRIJK



EUROGEO
BELGIË



Asociación
MUNDUS

Asociación Mundus
SPANJE

pistes solidaires

Pistes Solidaires
FRANKRIJK



Replay Network
ITALIË



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



De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie vormt geen goedkeuring van de inhoud, die alleen de mening van de auteurs weergeeft, en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor enig gebruik van de informatie die erin is vervat. .





TABLE OF CONTENTS

1. MY STORY MAP aanpak	3
1.1 Waarom?	4
1.2 Wie?	5
1.3 Waarvoor	6
2. Schooluitval bestrijden met My Story Map	8
2.1 Mijn persoonlijke story map	9
2.2 Mij didactische story map	10
3. My Story Map middelen	12
Studie: Digitale verhalen vertellen om te vechten tegen schooluitval	12
Leermodule: hoe vertel je een (levens)verhaal	
Leermodule: mediaproductievaardigheden	12
Impactanalyse: Digital Story Mapping in de praktijk	13
Storywall: Online platform van digitale levensverhalen	13
Leermodule: Voorkomen van schooluitval door middel van Digital Story Mapping	14
Call to action: Preventie van schooluitval door Digital Story Mapping	14



1. MY STORY MAP AANPAK

De aanpak van My Story Map is gebaseerd op een strategisch partnerschapsproject binnen het EU Erasmus + -programma voor innovatie in schoolonderwijs, dat tussen 2017 en 2020 werd uitgevoerd door 6 partners uit Italië, Frankrijk, Spanje, België en Oostenrijk.

Het project was gericht op het benutten van het potentieel van het in kaart brengen van digitale verhalen voor educatieve strategieën, waaronder preventie (door betere toegang tot inclusief en kwalitatief hoogstaand basisonderwijs), interventie (door bijles, ondersteuning, mentoring) en compensatie (door opnieuw binnen te komen in de Ondersteuning van leren en identificatie van nieuwe (educatieve) paden van voortijdig schoolverlaten (ESL).

Van de talrijke projecten en initiatieven die op nationaal en Europees niveau zijn uitgevoerd om voortijdig schoolverlaten te voorkomen, in te grijpen en te compenseren, is de aanpak van My Story Map op verschillende manieren gericht op innovatie:

-  **Sector overschrijdende aanpak:** het ontwikkelt strategieën die kunnen worden ontvangen en uitgevoerd door scholen, instellingen voor beroepsopleiding, centra voor levenslang leren, jongerencentra en jongerenorganisaties;
-  **Toepassing van leerlinggerichte strategieën:** het maakt gebruik van het motiverende potentieel van nieuwe media en de mediavoorkeuren van jongeren;

 **Focus op leerkrachten, opleiders, opvoeders:** het ontwikkelt relevante opleidingsmodules die specifiek zijn ontworpen om het fenomeen ESL te voorkomen en aan te pakken en het combineert op een synergetische manier acties van preventie, interventie en compensatie die kunnen worden toegepast binnen formele en niet-formele context;

 **Buitenschoolse activiteiten:** de informele leerbenadering van haar acties is geschikt om te voldoen aan de pre-voorwaarden van succesvol educatief werk met zijn publiek, omdat het verhoogt het gevoel van eigenwaarde, verbetert de motivatie en ondersteunt leerprocessen;

 **Gepersonaliseerd leren:** Individuele Gestaltungsmöglichkeiten der digitalen Story-Maps ermöglichen sehr persönliche Lernpfade, die auf die spezifischen Lernbedürfnisse jedes/r Einzelnen zugeschnitten sind.



1.1. Waarom?

Mijn Story Map ontwikkelt een educatieve strategie, gebaseerd op het pedagogisch gebruik van de methodologie van Digital Story Mapping, die gericht is op:

- actoren te onderzoeken om drop-out aantallen van school te voorkomen via Digital Story Mapping;
- om de communicatie en digitale competenties verbeteren, twee fundamentele kerncompetenties, zowel voor vroegtijdige schoolverlaters als mensen die het risico lopen hierop;
- het bewustzijn te vergroten van de redenen van ESL en voor de persoonlijke gevolgen van deze beslissing voor het eigen leven;
- een bewuste analyse van de eigen onderwijstraject bevorderen om levensdoelstellingen te herdefiniëren in termen van zowel onderwijsmogelijkheden als kansen op werk;
- om tools beschikbaar te stellen die documenteren en adviseren tegen ESL bruikbaar ook door toekomstige generaties studenten die het risico lopen af te haken;
- om bij te dragen aan de terugloopcijfers van school;



1.2. Wie?

Er zijn verschillende definities van "kwetsbare" studenten, elk met hun eigen perspectief en bepaalde criteria die geschikt kunnen zijn voor sommige contexten en minder voor andere. Paradoxaal genoeg loopt elke student risico (behalve misschien de weinige en gelukkige uitzonderingen die kunnen rekenen op uitstekende vaardigheden en een ondersteunende omgeving), omdat 'risico' niet langer schoolfaalen betekenen in termen van cijfers en beoordeling, maar meer Dit betekent de beperkte ontwikkeling van de eigen vaardigheden en talenten van studenten.

De profielen van jongeren die hun opleiding niet voortzetten, zijn heel verschillend. Sommigen van hen stoppen vroegtijdig met trainen vanwege moeilijke levenssituaties, anderen worden geconfronteerd met een situatie die vergelijkbaar is met die welke uiteindelijk in training zal blijven.

De Cedefop-studie (2016b) identificeerde zes profielen van voortijdige verlaters en lerenden die het risico lopen voortijdig te vertrekken. Deze profielen illustreren hoe verschillende risicofactoren kunnen interageren, wat leidt tot ESL. De profielen tonen verschillende niveaus van terugtrekking en verschillende soorten uitdagingen. Professionals die maatregelen ontwerpen om ESL aan te pakken, moeten nadenken over de specifieke kenmerken van hun doelgroep/s en dienovereenkomstig acties selecteren. Deze aanpak vereist ook dat beleidsmakers hun antwoorden verfijnen en doelgericht maken.



Bron: extractie uit Cedefop studie (2016b)

Volgens het eindverslag van de thematische werkgroep voortijdig schoolverlaten van de Europese Commissie (2013) is het ontwikkelen van het vermogen van schoolpersoneel om leeromgevingen te creëren en te onderhouden die risicogroepen ondersteunen, van cruciaal belang voor het terugdringen van ESL. Elke speler heeft echter ondersteuning nodig om verschillende methodologieën en vaardigheden te ontwikkelen en aan te passen om aan de behoeften van individuele leerlingen te voldoen. In het verslag wordt specifiek uiteengezet hoe leerkrachten, als voorwaarde voor succesvol leren, hun rol als "facilitators van leren" moeten versterken.



1.3. Waarvoor?

Om leraren steeds meer "leerpromotors" te laten worden, moeten ze hun acties afstemmen op de denkstijlen van de jongeren in gedachten. Het gebruik van nieuwe technologieën kan een waardevol hulpmiddel zijn om het leerproces te bevorderen en een virtuele omgeving te creëren die de uitwisseling van ideeën, materialen en informatie kan vergemakkelijken. In dit type omgeving worden studenten acteurs en co-actoren in het leerproces - in een situatie waarin veel van de jongeren die met schooluitval worden bedreigd, geen identiteit of geen band met school voelen.

De aanpak van My Story Map identificeerde dat de meest waardevolle en significante leerresultaten verbeterd door de activiteiten met Digital Story Mapping de volgende zijn:

- 📍 de motivatie van de deelnemers te behouden;
- 📍 een reflectie op keuzes uit het verleden en de gevolgen daarvan te stimuleren;
- 📍 een reflectie op keuzes uit het verleden en de gevolgen daarvan te stimuleren;
- 📍 empathie en het vermogen om te spreken en te luisteren naar het publiek te verbeteren;
- 📍 het zelfvertrouwen en het zelfvertrouwen te verbeteren;
- 📍 digitale mogelijkheden.

Door het potentieel van de methodologie van digitale story mapping te combineren met een holistische pedagogische benadering en de sleutelcompetenties die door het World Economic Forum als cruciaal werden geïdentificeerd in het "Future of Job's Report", heeft het project10 competentiegebieden (verdeeld in een totaal van 50 specifieke competenties) geïdentificeerd die kunnen worden ontwikkeld met behulp van het verstrekte leermateriaal.

De gebieden bestrijken een zeer breed scala aan vaardigheden, van digitale tot sociale, organisatorische, persoonlijke en interpersoonlijke vaardigheden. In het bijzonder werd de ontwikkeling van vaardigheden op de volgende gebieden onderzocht

1. COMMUNICATE ZINVOL;
2. HET MAKEN VAN DIGITALE INHOUD;
3. PERSOONSBEWUSTZIJN EN VERANTWOORDELIJKHEID;
4. SAMENWERKEN MET ANDEREN;

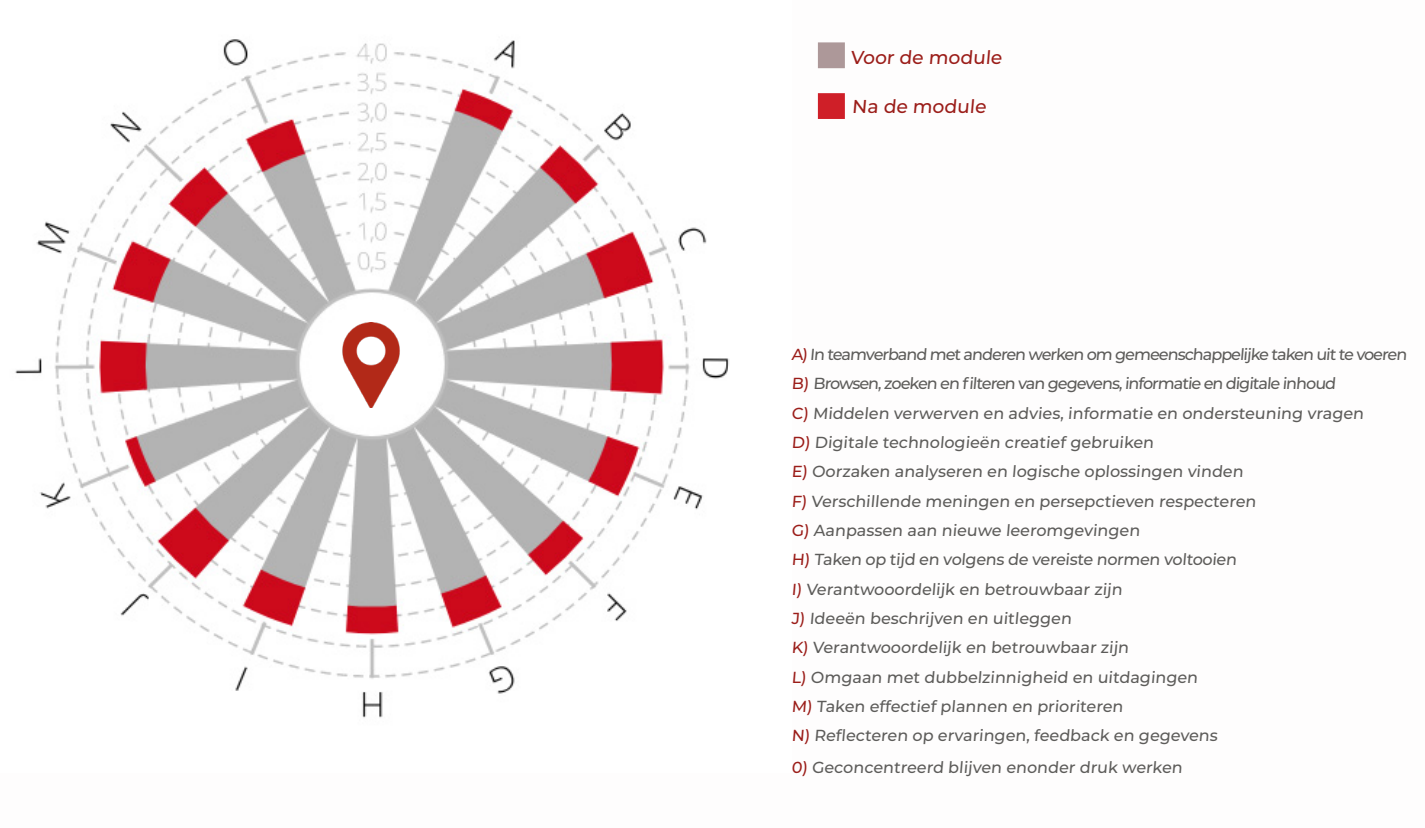
De My Story Map-benadering biedt jongeren de mogelijkheid om te oefenen met het spreken over zichzelf, het openen en het leggen van verbindingen tussen verschillende gebeurtenissen en elementen van hun leven. Persoonlijke reflectie is voor de meesten van hen een zeer complex proces en ze zijn niet bereid dit te accepteren. Nadenken over je eigen sterke punten - je talenten, kwaliteiten en middelen laten zien - is bijzonder moeilijk. Wel is het voor hun zelfrespect belangrijk dat dit lukt, een centrale pijler voor hun persoonlijke ontwikkeling

De jongeren ontwikkelen ook het vermogen om in hun eigen toekomst te kijken, een hoofddoel in detail te identificeren en te beschrijven en zich de verschillende stappen en subdoelen voor te stellen die kunnen leiden tot het bereiken van dit doel. Dit kan ook worden toegepast op de ontwikkeling en verbetering van organisatorische vaardigheden, aangezien de jongeren leren hun werk beter te structureren en hun gedachten en ideeën samen te vatten.

Luisteren en van elkaar leren is een van de belangrijkste leerresultaten van My Story Map. In de meeste gevallen zijn de deelnemers erg attent, behulpzaam en geïnteresseerd in het horen van elkaars verhalen.

Het gebruik van digitale verhaalkaarten voor analyse van de oorzaak en het vinden van een oplossing, het testen van de eigen ervaring op verschillende gebieden, evenals de mogelijkheid om naar de mening van anderen te verwijzen en een taak uit te voeren met een groep leeftijdsgenoten, geeft de samenwerking met anderen een bijzondere waarde. In deze context moet het individu de anderen niet op een concurrerende of vergelijkende manier zien, maar moet hij zichzelf herontdekken als een actief en essentieel element..

Evaluatie van de vaardigheid van basiscompetenties



Bron: extractie uit de analyse van de zelfbeoordelingsresultaten van de jongeren die tijdens de proeffase zijn verzameld

De voorgestelde methodologie leidt ertoe dat leerkrachten een houding aannemen die vergelijkbaar is met die van coaching, waardoor de leerlingen individueel worden aangemoedigd en geleidelijk meer ruimte krijgen voor zelfbeschikking.

Volgens de docenten die in het project zijn geïnterviewd, biedt My Story Map een alternatief leermodel dat de houding van studenten en hun rol in de klas positief kan beïnvloeden, hun vermogen om alleen en in groepen te werken en hun relaties te versterken. en communicatieve vaardigheden verbeteren.

2. SCHOOLUITVAL BESTRIJDEN MET MY STORY MAP

De methodologie van het digitaal in kaart brengen van verhalen is gebaseerd op het gebruik van webapplicaties waarmee geografische gegevens kunnen worden gecombineerd met verhalende tekst, foto's en multimedia, inclusief video, om een onderwerp of opeenvolgende gebeurtenissen op een passend ontworpen manier te illustreren. In de context van My Story Map dienen kaarten als hulpmiddel waarmee gebruikers gebeurtenissen vanuit een ander perspectief kunnen bekijken en met elkaar kunnen verbinden in een (hun persoonlijk) verhaal. De kaarten worden gebruikt om informatie door te geven en om met anderen te communiceren.

My Story Map gebruikt digitale story mapping om jongeren te betrekken bij het proces van het contextualiseren en ontwerpen van hun eigen verhalen en om tegelijkertijd het productieaspect op de voorgrond te plaatsen, zodat de jongeren tegelijkertijd ...



... inhoud produceren: jongeren krijgen de kans om te ontdekken wat er schuilgaat achter de multimediatproducten waarmee ze dagelijks omgaan en om creatief onderzoek te doen naar hoe ze worden gemaakt



... inhoud gebruiken: je leest of hoort een verhaal niet meer alleen, maar kan ook een gevoel voor het verhaal ontwikkelen door er interactie mee te hebben.

Er zijn nu veel verschillende platforms voor het maken van verhalen met kaarten, bijvoorbeeld Odyssey JS, StoryMaps JS, MapStory of Cov-On. Het platform dat is gekozen voor het maken van de digitale verhalenkaarten als onderdeel van de My Story Map Workshop is ESRI Story Maps.



2.1. Mijn persoonlijke story map

Een actie van My Story Map is een modulaire workshop van 6 sessies, gebaseerd op een mix van zowel ervaringsgerichte als theoretische activiteiten. Tijdens de workshop gaan jongeren een traject aan dat zich richt op Digital Story Mapping en worden ze aangemoedigd om de context, de oorzaken en de redenen te onderzoeken die hen tot het idee / besluit hebben geleid om uit de onderwijs- en / of opleidingssysteem te stappen.

De workshopervaring is opgedeeld in 4 fasen, dus in totaal 20 tot 30 uur. Het is ontworpen voor werken in een kleine groep, maar het concept van modulariteit is strikt verbonden met het idee van een flexibel leercurriculum, waarin niets voorgoed vaststaat, maar waar op alle niveaus de mogelijkheid is om inhoud in verschillende manieren volgens de context van elke specifieke leersituatie.

Dimensie van preventie

Werken met jongeren kenmerkt zich door een hoge mate van ambiguïteit en vereist daarom een aanpak die de herkenning van de specifieke achtergrond en individualiteit van ieder individu mogelijk maakt. De workshops zijn gebaseerd op het principe van inclusie en bieden een grote verscheidenheid aan educatieve benaderingen en instrumenten die verschillende leerstijlen in alle vier fasen stimuleren en zeer verschillende psychologische en cognitieve kanalen kunnen activeren. De leerlingen zijn betrokken bij discussies, groepswork, simulaties, buitenactiviteiten, momenten van reflectie en uitwisseling om de meest uitgebreide en gevarieerde leerervaring mogelijk te maken.

Dimensie van interventie

Door jongeren te vragen mee te doen aan een proces van het vertellen van persoonlijke verhalen, stelt de workshop hen in staat betekenis te geven aan een gebeurtenis, situatie, onderdeel van hun leven. Educatief gezien biedt deze manier van vertellen van een eigen verhaal de mogelijkheid om jezelf beter te leren kennen, zelfkennis te versterken en je individuele empowerment te bevorderen. Door deel te nemen aan dit proces, leren jongeren uiteindelijk niet alleen hoe ze feiten en gebeurtenissen kunnen bepalen en beschrijven, maar ook hoe ze deze bevindingen op een zinvolle manier kunnen gebruiken. De workshop is bedoeld om een omgeving van veiligheid en vertrouwen te creëren, waarin zowel individuele als collectieve reacties als uiting van luisteren, respect en zelfbeoordeling kunnen ontstaan en zorgvuldig worden behandeld.

Dimensie van compensatie

De workshop gebruikt de fun-factor bewust als een middel om de deelnemers het leren te laten begrijpen als een kans en een bewuste beslissing, waardoor het gebruik van hun leerpotentieel wordt vergroot. De ervaring moedigt jongeren aan om de verantwoordelijkheid voor hun leerproces te herwinnen en, vooral, meer zelfvertrouwen door een speciaal systeem van zelfevaluatie. In de zin van leerlinggericht leren wordt ook het bewustzijn van persoonlijke verantwoordelijkheid vergroot. Dit komt vooral tot uiting door het stellen van uw eigen doelen en het stellen van de nodige stappen om deze te bereiken.



2.2. Mijn didactische story map

Een andere actie van My Story Map is een module met meerdere sessies die elementen van niet-formeel leren integreert via de methodologie van Digital Story Mapping binnen het didactische curriculum. De module is bedoeld om bij de studenten een gevoel van eigenaarschap en her-toe-eigening van de educatieve inhoud en de leerervaring te bevorderen, door het proces van het creëren van een digitale verhalenkaart over een bepaald onderwerp en / of onderwerp gekozen door de leraar uit de educatieve leerplannen

De implementatiestructuur van de module is ontworpen om in totaal 15 tot 25 uur te beslaan voor het volledige leercurriculum, inclusief uren die zijn gewijd aan de studie en productie van individuele en autonome studenten thuis. De module is geschikt om te worden geïmplementeerd in een individueel of een collectief raamwerk.

Dimensie van preventie

De taak van de leraar bij het gebruik van digitale story mapping in schoollessen is het creëren van leereenheden die dienen als basis voor de individuele toe-eigening van educatieve inhoud door middel van een coöperatieve didactische benadering op basis van groepswork en / of individueel werk. Volgens het concept van zelfgestuurd leren nemen de studenten de verantwoordelijkheid voor de verwerking en het ontwerp van een persoonlijke versie van het onderwerp na het selecteren van een onderwerp, met behulp van uitdrukkingen uit digitale technologie. Op deze manier leren studenten informatie te deconstrueren en vervolgens te reconstrueren op basis van hun eigen logische overwegingen en intuïtie, waarbij ze hun persoonlijke leerstijl vinden.

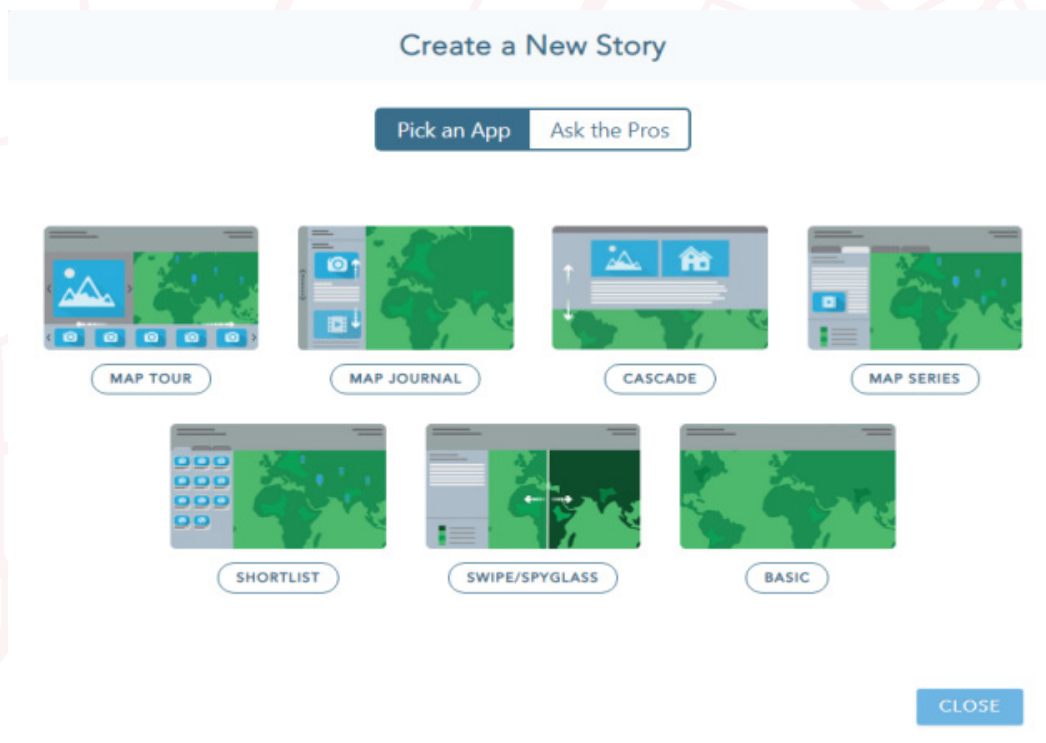
Dimensie van interventie

Uitgaande van de overweging dat het kritieke moment van het didactische proces niet de verwerving van de inhoud is, maar de toepassing en herziening ervan, biedt de "omgekeerde" pedagogische benadering in deze module een kans om de rol van de leraar opnieuw te definiëren. Hier neemt de leraar, in plaats van zonder onderscheid concepten te introduceren die niet door alle studenten gelijk worden verwerkt, een complexere rol op zich die de benutting van het potentieel van elke individuele student ondersteunt. Binnen de module is motiverend onderwijs een weloverwogen proces waarbij studenten hun beslissingen zien als een middel om aan hun leerbehoeften en doelen te voldoen.

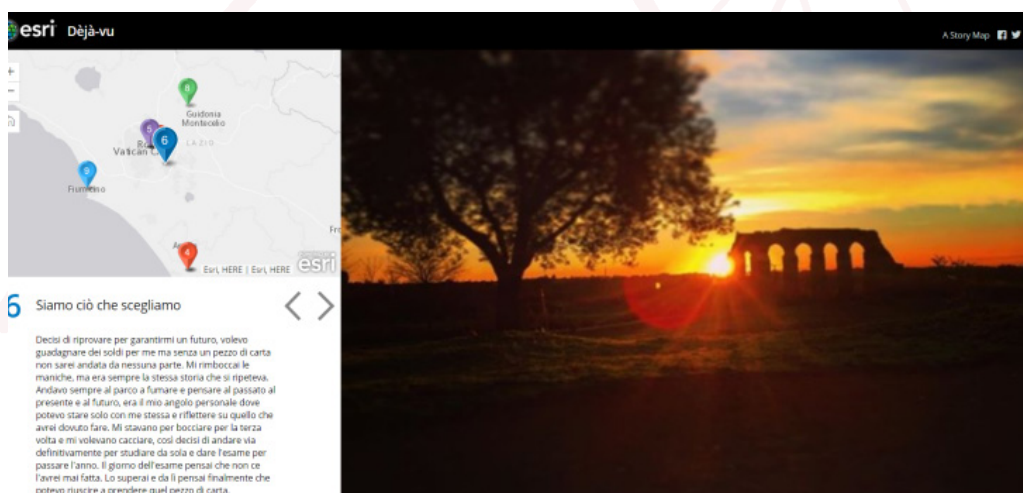
Dimensie van compensatie

Het gebruik van digitale verhaalkaarten is een andere manier van leren, waarbij studenten actief worden en hun ervaring en creativiteit gebruiken om hun eigen leerproces vorm te geven door producten te creëren zoals foto's, video's, digitale verhalen en multi-mediapresentaties die verrijken het curriculum. Interactieve deelname maakt het gemakkelijker om concepten te observeren, te leren, te verwerken, uit te leggen en te onthouden en maakt de leerlingen protagonisten van de educatieve activiteit.





Bron: ArcGIS Classic Story Maps™ builder



Bron: Amy's digital story-map "Dèjà-vu" (<https://arcg.is/118Dmm>)



3. MY STORY MAP MIDDELEN

STUDIE: Digitale verhalen vertellen om te vechten tegen schooluitval



De studie, geschreven in het Engels, vat de resultaten van nationaal en transnationaal onderzoek samen en richt zich op vier sleutelgebieden:

- de huidige situatie met betrekking tot de preventie, interventie en vergoeding van schooluitval in de landen die aan het project deelnemen (Italië, Oostenrijk, België, Frankrijk en Spanje), alsook in andere Europese landen en op Europees niveau;
- enkele oplossingen, vooruitgang die is geboekt binnen het strategische onderwijs- en opleidingskader voor 2020, en lopend onderzoek naar het potentieel van storytelling en digitale story mapping om jongeren te ondersteunen die het risico lopen tot schooluitval (Marta, 2015);
- Doelgroep specifieke onderwijs- en opleidingsmogelijkheden in de partnerlanden;
- Beleidsmaatregelen op verschillende niveaus, beschrijving van strategieën, tools, pedagogische benaderingen, succesverhalen en aanbevelingen.

LEERMODULE: Hoe vertel je een (levens)verhaal

LEERMODULE: Mediaproductievaardigheden



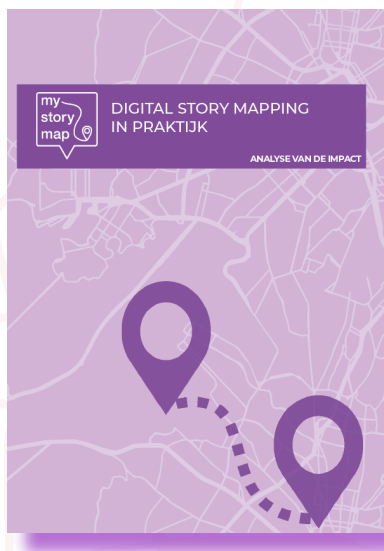
De twee workshopmodules zijn gecombineerd en onderverdeeld in vijf hoofdonderdelen:

- Methodologie om persoonlijke verhalen te vertellen met behulp van digitale story mapping;
- Overzicht van de workshopervaring in termen van procedure en structuur, vergezeld van een schets van de vier leerfasen;
- Leerdoelen met het oog op de door de workshop te ontwikkelen competenties en hun contextualisering;
- zelfevaluatie met een concept dat is toegesneden op de geïdentificeerde leerdoelen van de workshop en uitleg over hoe de resultaten van zelfevaluatie een hulpmiddel kunnen zijn voor zowel lerenden als trainers;
- Overzicht van alle leermaterialen voor de face-to-face evenementen om de gedefinieerde leerdoelen op te nemen, gestructureerd volgens de inhoud en het doel van elke individuele workshop-eenheid.

De selectie van leermateriaal is gebaseerd op een niet-formele educatieve context, met als focus de deelnemers en hun persoonlijke bereidheid om een op realiteit gerichte taak aan te gaan met een reëel en tastbaar resultaat.



IMPACTANALYSE: Digital Story Mapping in de praktijk



De impactanalyse is gemaakt met als doel de resultaten te tonen van de pilot van My Story Map-workshops in Italië, Oostenrijk, Frankrijk, België en Spanje waaraan 75 jongeren hebben deelgenomen.

De inhoud van de analyse was onderverdeeld in drie hoofdrubrieken:

- methodologisch kader van de werkplaats en lokalen van de pedagogische benadering;
- Resultaten van de implementatiefase;
- Bestudeer de resultaten en leid aanbevelingen af voor het toekomstige gebruik van de methodologie en hulpmiddelen en een beter aanpassingsvermogen en overdraagbaarheid op verschillende gebieden van school, beroepsopleiding, niet-formeel onderwijs voor jongeren en volwassenenonderwijs.

STORYWALL: Online platform van digitale levensverhalen(mystorywall.eu)



De “Storywall” is de online tentoonstellingsruimte voor de digitale (levens) verhalen die zijn gerealiseerd door de jongeren die betrokken waren bij de internationale implementatiefase van de My Story Map workshop. Het platform is ontworpen om verschillende doelen te ondersteunen, afhankelijk van de doelgroep:

- het zelfvertrouwen van de auteurs van de digitale verhalenkaarten te versterken (voortijdige schoolverlaters of jongeren die dreigen te stoppen met school);
- andere jongeren (leeftijdsgenoten) aan te spreken en aan te moedigen om met de verhalen en kaarten te communiceren door ze te delen, te liken, te reageren, enz. zodat ze online kunnen worden verspreid;
- Leerkrachten specifiek laten zien hoe digitale verhalenkaarten kunnen worden ontworpen en hoe effectief het gebruik van verhalenkaarten kan zijn om voortijdig schoolverlaten te voorkomen;

OPMERKING BIJ GEBRUIK: De gebruikersinterface is meertalig (Frans, Italiaans, Engels, Spaans, Vlaams en Duits). De digitale verhaalkaarten zijn beschikbaar in de nationale taal van de auteurs en de samenvattingen van hun inhoud zijn beschikbaar in alle bovengenoemde talen. Verhalen kunnen ook privé worden gemaakt door hun auteurs.



LEERMODULE: Voorkomen van schooluitval door middel van Digital Story Mapping



De leermodule verdeelt en organiseert de inhoud in zes hoofdonderdelen:

- het pedagogisch raamwerk, dat de uitgangspunten vormt van de didactische benadering die de module beoogt;
- de methodologie van Digital Story Mapping, met een overzicht en verdieping van het belangrijkste werkinstrument dat tijdens de leerervaring met de studenten moet worden gebruikt;
- het overzicht van de module qua aanpak en structuur, vergezeld van de belangrijkste richtlijnen voor implementatie;
- de leerdoelen, kijken naar de geïdentificeerde competenties die via de module moeten worden ontwikkeld en deze contextualiseren in het kader van het werk aan Digital Story Mapping toegepast op voortijdig schoolverlaten;
- de evaluatiestrategie die moet worden gevolgd in de module, die zowel docenten als studenten aanspreekt;
- de schets van al het leermateriaal voor de face-to-face sessies die zijn geselecteerd om te reageren en de geïdentificeerde leerdoelen aan te pakken, verdeeld naar de inhoud en het doel van elke specifieke leerfase.

De belangrijkste elementen van de module (My didactic story-map) zijn gebaseerd op een uni disciplinaire of interdisciplinaire leereenheid (didactische inhoud) gecombineerd met principes van storytelling en digitale storytelling toegepast op lesgeven

CALL TO ACTION: Preventie van schooluitval door Digital Story Mapping



Dit document is bedoeld voor schooldirecteuren, leraren en opvoeders en biedt een overzicht van alle bronnen die zijn ontwikkeld in het kader van My Story Map om het fenomeen voortijdig schoolverlaten te voorkomen. Het is bedoeld om oriëntatie en begeleiding te bieden voor de implementatie van maatregelen binnen en buiten de schoolomgeving en voor het ontwerp van nieuwe maatregelen voor voortijdige schoolverlaters en kinderen en jongeren die worden bedreigd met voortijdig schoolverlaten. De gepresenteerde instrumenten zijn afkomstig van zowel formele als niet-formele educatieve maatregelen en bieden twee verschillende interventielijnen om het fenomeen van schooluitval te bestrijden.

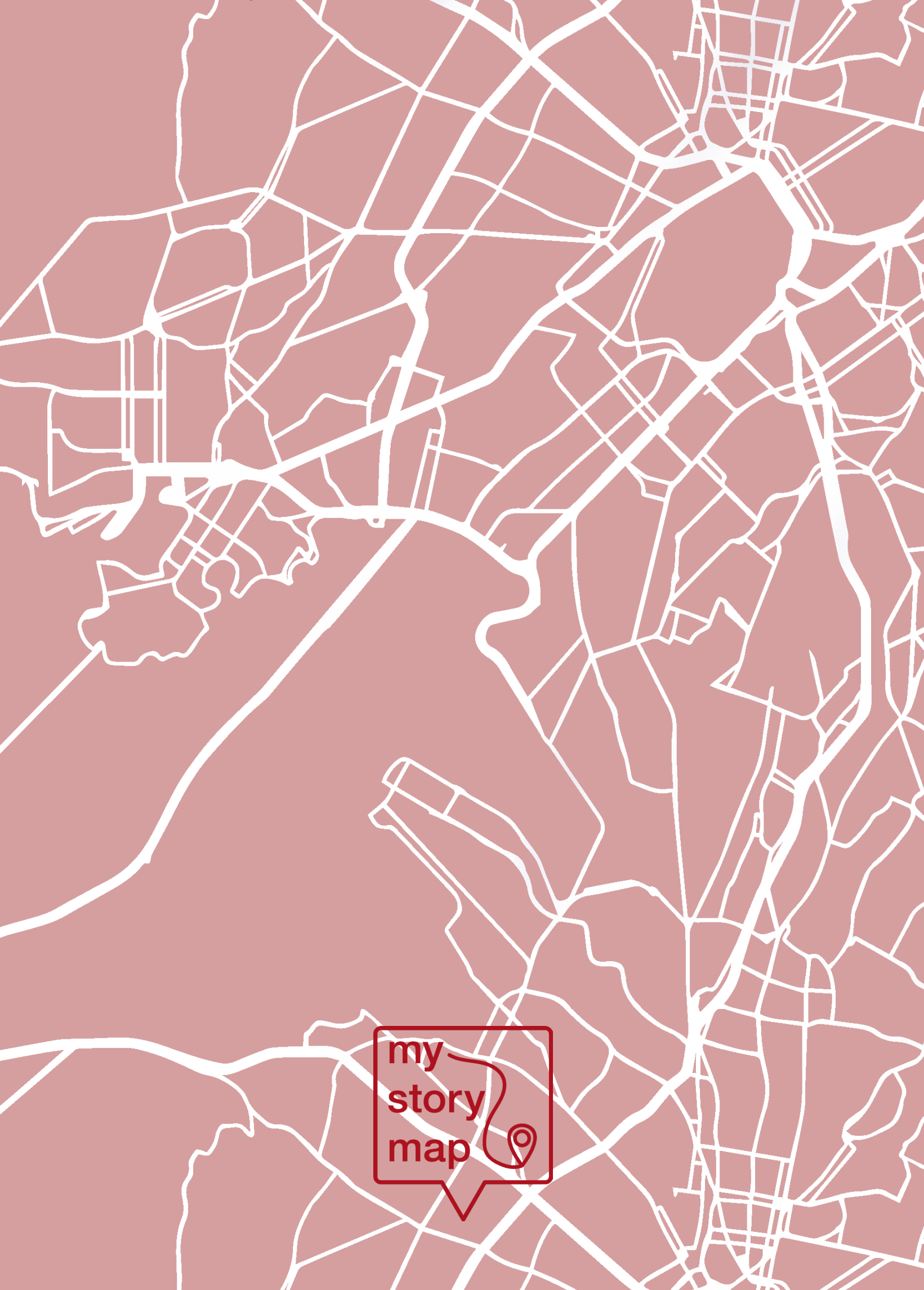


Onlinebronnen zijn beschikbaar om te downloaden via
www.mystorymap.eu

Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea



De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie vormt geen goedkeuring van de inhoud, die alleen de mening van de auteurs weergeeft, en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor enig gebruik van de informatie die erin is vervat. .



my
story
map