



**Gefinancierd door
de Europese Unie**

“Geschiedenis onderwijzen aan gehandicapte leerlingen via gedigitaliseerde gamificatietools”

Project ref: 2021-1-PL01-KA220-SCH-00002391

Made by Tech-Game consortium

Dit project is gefinancierd met steun van de Europese Commissie. Deze publicatie weerspiegelt uitsluitend de mening van de auteurs, en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor enig gebruik dat kan worden gemaakt van de daarin opgenomen informatie.

Dit werk valt onder een Creative Commons Naamsvermelding-Gelijk delen 4.0 Internationaal



**Gefinancierd door
de Europese Unie**

INTRODUCTIE

Educatieve spellen zijn spellen die zijn ontworpen om mensen over een specifiek onderwerp of een specifieke vaardigheid te leren. Ze zijn voornamelijk gemaakt voor kinderen en studenten van alle leeftijden en kunnen zowel binnen als buiten het klaslokaal worden gebruikt. Educatieve games zijn een subset van serious gaming.

Voordelen van educatieve spellen

Het gebruik van educatieve spellen heeft veel voordelen en het kan zijn dat uw kind er veel speelt ze op school - ze komen misschien thuis en vertellen je dat ze in de klas spelletjes hebben gespeeld, zonder te beseffen dat ze tegelijkertijd aan het leren zijn! Veel spellen kunnen zo worden aangepast aan een bepaald onderwerp of een bepaalde vaardigheid waarmee u samen met uw kind specifieke gebieden kunt aanpakken.

Voordelen van educatieve spellen zijn onder meer:

- Ze zorgen ervoor dat kinderen zich met het onderwerp kunnen bezighouden en ermee vertrouwd kunnen raken, bijvoorbeeld door spelletjes te spelen met vragen over algemene kennis of belangrijke onderwerpen. Hierdoor kunnen ze de informatie beter onthouden en beter onthouden..
- Kinderen kunnen werken aan belangrijke vaardigheden, bijvoorbeeld getallenbindingen (optellen en aftrekken) in spellen waarbij de speler scores moet optellen (of aftrekken)..
- Kinderen realiseren zich vaak niet dat ze leren terwijl ze spelen, omdat ze het alleen maar als onderdeel van het spel zien.
- Bij complexere gameplay zijn meer ingewikkelde probleemoplossende vaardigheden nodig, die het zelfvertrouwen en de onafhankelijkheid van kinderen zullen ontwikkelen en hen zullen helpen een breder scala aan problemen onder ogen te zien en op te lossen naarmate ze ouder worden.
- Kinderen zullen hun teamwerk en sociale vaardigheden ontwikkelen tijdens het spelen van games, omdat veel games samenwerking en beurtwisseling vereisen. Ze zullen ook leren verliezen en veerkrachtig worden, wat hen ertoe aanzet na te denken over hun gameplay en de volgende keer aanpassingen te maken om succesvoller te worden.
- U zult waarschijnlijk meer succes hebben bij het verleiden en enthousiasmeren van uw kind om een spel te spelen dan bij het testen van wat hij weet of kan.



**Gefinancierd door
de Europese Unie**

KAARTSPEL

Het bijgevoegde spel is een kaartspel dat is ontworpen als hulpmiddel bij de geschiedenislessen.

Het spel is onderverdeeld in meerdere onderwerpen (20 verschillende onderwerpen) uit het vakgebied geschiedenis en is geschikt voor leerlingen van 12 tot 16 jaar.

Hoe bereid je dit spel zelf voor?

1. Kies eerst een onderwerp of onderwijseenheid waarvoor je het kaartspel wilt voorbereiden..
2. Zoek twee afbeeldingen op internet die verband houden met het onderwerp en schrijf onder de afbeeldingen een taak in de vorm van een activiteit (bijvoorbeeld presentatie, miniboek, tijdlijn, woordenboek met termen, enz.)
3. Maak in (bv. In Publisher of Corel Draw) de kaarten in digitale versie en druk ze af..
4. Lees in het onderdeel 'regels voor de leerkracht' hoe je de modules gebruikt tijdens de les..

Regels voor docenten:

1. Kies een geschiedenisonderwerp.
2. Aan het einde van de les werd de klas in twee groepen verdeeld.
3. Bepaal of de leerlingen in groepjes of individueel moeten werken.
4. Wijs één leider aan (wijs toe) aan elk van de groepen.
5. Geef elke groep één kaart om uit te kiezen.
6. Bespreek met de groepen hun taken (activiteiten), kaart die ze kiezen.
7. Bepaal de periode gedurende hoe lang de taak (activiteit) moet worden voltooid en wanneer de presentatiedatum zal zijn.
8. Geef feedback aan de student of de groep over de behaalde resultaten..



**Gefinancierd door
de Europese Unie**

Regels voor studenten:

1. Voer je taak (activiteit) uit in een groep of individueel (volg de instructies van je docent).
2. De leider leidt de groep, als hij in een groep werkt..
3. Respecteer de toegewezen tijd die door de leraar is gedelegeerd..
4. Het presenteren van de taken voor de klas.

HOE TE SPELEN?

- Dit spel bestaat uit 20 thema's..
- De leerlingen worden in groepen verdeeld.
- Elk onderwerp heeft vijf verschillende vragen die in de eerste ronde worden beantwoord.
- Studenten die de vragen goed hebben beantwoord, gaan naar de volgende ronde en hebben de mogelijkheid om een van de gegeven kaarten te kiezen (voor elk onderwerp zijn er twee kaarten met verschillende taken)
- Na de trekking voeren ze de toegewezen taak uit en presenteren deze aan de klas. Afhankelijk van de bijlage wordt er een winnaar gekozen.

Hoe kan ik dit spel aanpassen voor leerlingen met een visuele beperking?

- Gebruik braille of grote letters: Het kaartspel kan worden bedrukt met braille of grote letters, zodat spelers met een visuele beperking de kaarten gemakkelijk kunnen lezen.
- Gebruik voelbare markeringen: Om onderscheid te maken tussen kaarten, kunnen voelbare markeringen zoals hobbels of inkepingen aan de randen van de kaarten worden toegevoegd. Hierdoor kunnen spelers het verschil tussen de kaarten voelen zonder ze te hoeven zien.
- Gebruik contrasterende kleuren: Om de kaarten beter zichtbaar te maken voor spelers met gedeeltelijk zicht, kan het kaartspel worden bedrukt met contrastrijke kleuren.
- Gebruik audiosignalen: Om het spel toegankelijk te maken voor spelers die volledig blind zijn, kunnen audiosignalen aan het spel worden toegevoegd. Een stem kan bijvoorbeeld elke kaart aankondigen terwijl deze wordt gespeeld, of een apparaat kan piepen om het einde van het spel aan te geven.



**Gefinancierd door
de Europese Unie**

Hoe kan ik dit spel aanpassen voor leerlingen met een verstandelijke beperking?

Vereenvoudig het kaartspel: gebruik in plaats van een standaard kaartspel een kaartspel met minder en eenvoudige informatie.

- Gebruik visuele hulpmiddelen: Om spelers te helpen het spel te begrijpen, gebruikt u visuele hulpmiddelen zoals afbeeldingen van de kaarten, of tekent u de kaarten op een whiteboard of een groot stuk papier. Dit kan spelers helpen die moeite hebben met het lezen of begrijpen van de kaarten..
- Pas de regels aan: vereenvoudig de spelregels zodat ze gemakkelijker te begrijpen zijn.
- Ondersteuning bieden: Bied extra ondersteuning aan spelers die dit nodig hebben, zoals het geven van aanwijzingen of visuele aanwijzingen om hen te helpen de regels of de kaarten die ze hebben te onthouden..
- Stimuleer socialisatie: Gebruik het spel als een kans om socialisatie en communicatie aan te moedigen. Spelers kunnen oefenen met het stellen en beantwoorden van vragen, het beurtelings spelen en het delen van informatie over zichzelf.

Hoe kan ik dit spel aanpassen voor leerlingen met gehoorproblemen?

- Gebruik visuele hulpmiddelen: gebruik visuele hulpmiddelen zoals afbeeldingen of schriftelijke instructies in plaats van te vertrouwen op verbale communicatie om de regels uit te leggen. Hierdoor kunnen leerlingen met een auditieve beperking het spel beter begrijpen.
- Geef schriftelijke aanwijzingen: Geef schriftelijke aanwijzingen voor elke kaart of afbeelding, zodat leerlingen de kaarten of afbeeldingen gemakkelijk kunnen matchen. U kunt bijvoorbeeld op elke kaart of afbeelding de naam van de persoon, de plaats of het ding vermelden.
- Gebruik gebarentaal: Gebruik gebarentaal om de spelregels over te brengen en instructies te geven aan de leerlingen. Je kunt tijdens het spel ook gebarentaal gebruiken om met de leerlingen te communiceren.
- Gebruik trilsignalen: Je kunt ook trilsignalen gebruiken, zoals op de tafel tikken of een bel schudden, om het begin en einde van het spel aan te geven en om aan te geven wanneer het tijd is om een kaart of afbeelding om te draaien.
- Moedig teamwerk aan: Moedig leerlingen aan om samen te werken en elkaar te helpen passende paren te vinden. Dit zal de socialisatie en het teamwerk onder de studenten bevorderen..



**Gefinancierd door
de Europese Unie**

Hoe pas je dit spel aan voor leerlingen met dyslexie?

- Gebruik visuele hulpmiddelen: Gebruik afbeeldingen of illustraties op de kaarten om spelers te helpen de gebeurtenis of persoon in kwestie te identificeren. Hierdoor is er minder leeswerk nodig en wordt het spel toegankelijker voor dyslectische spelers..
- Vereenvoudig de tekst: verminder de hoeveelheid tekst op de kaarten en gebruik duidelijke, gemakkelijk leesbare lettertypen. Gebruik opsommingstekens of korte zinnen om de gebeurtenissen of mensen op de kaarten te beschrijven.
- Zorg voor audio-ondersteuning: Overweeg om een audio-opname te maken van de gebeurtenissen of mensen op de kaarten. Hierdoor kunnen dyslectische spelers naar de informatie luisteren in plaats van deze te moeten lezen.
- Gebruik kleurcodering: Gebruik verschillende kleuren op de kaarten om verschillende historische perioden of categorieën weer te geven. Hierdoor kunnen dyslectische spelers snel bepalen waar de kaart op de tijdlijn moet worden geplaatst.



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**



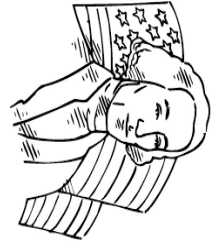
TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

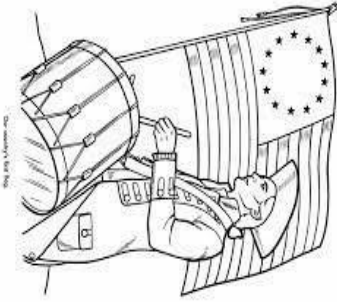


TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**



Maak een
miniboekje met
feiten en belangrijke
data voor de
Amerikaanse
revolutie



Creëer een
interactieve tijdlijn
van de Amerikaanse
Revolutie

WAAR IS DE
AMERIKAANSE
REVOLUTIE
BEGONNEN?

WANNEER EINDIGDE DE
AMERIKAANSE
REVOLUTIE?

WIE ZIJN DE
PATRIOTTEN?

HOE WERDEN DE
BRITSE SOLDATEN
GENOEMD?

WAAR WERDEN DE
GEVECHTEN VAN DE
AMERIKAANSE REVOLUTIE
GESTREDEN?



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

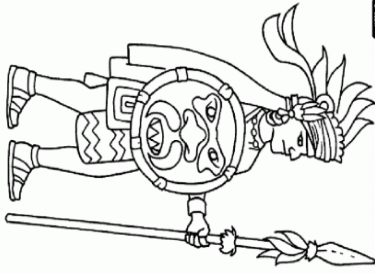
**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**



Bereid een
presentatie voor
over de Azteken



Maak een poster
waarop reclame
wordt gemaakt voor
het type

IN WELKE PERIODE EN
WAAR HEBBEN DE
AZTEKEN GELEEFD?

WAT HEBBEN WIJ ONTDEKT
EN WAT IS HET
BELANGRIJKSTE KENMERK
VAN DE AZTEKEN?

WAT GELOOFDEN DE
AZTEKEN?

WAT WAS DE NAAM VAN
HUN HOOFDSTAD?

WELK SYMBOOL OP DE
MEXICAANSE VLAG
SYMBOLISEERT DE
AZTEKEN?



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

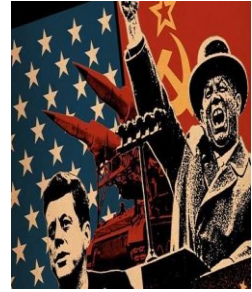
TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

met foto's van de
gebeurtenissen uit
de Koude Oorlog



Verklaar de
verschillen tussen de
USSR en de
Verenigde Staten
tijdens de Koude
Oorlog



WAT HIELD TRUMAN VAN
STALIN?

WAT WAS DE
BELANGRIJKSTE
OORZAAK VAN DE
KOUDE OORLOG?

MET WELKE FEITEN
BEGON DE KOUDE
OORLOG?

WAT ZIJN DE GEVOLGEN
VAN DE KOUDE
OORLOG?

WAT BEËINDIGDE DE
KOUDE
OORLOG?



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

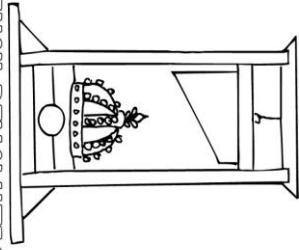
**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**



Organiseer een debat over de volgende vraag: Heeft de Franse Revolutie veel of weinig v



FRENCH REVOLUTION

Maak een "Franse Revolutie" tijdlijn

WANNEER BEGON DE FRANSE REVOLUTIE?

WANNEER EINDIGDE DE FRANSE REVOLUTIE?

WAAROM IS DE FRANSE REVOLUTIE ZO BEROEMD??

WIE HEEFT DE FRANSE REVOLUTIE GEWONNEN?

WELKE IMPACT HEEFT DE FRANSE REVOLUTIE OP DE WERELD GEHAD?



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

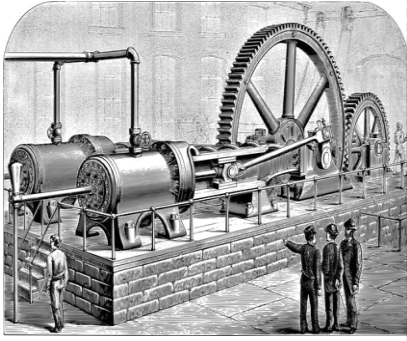
TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

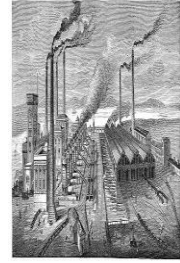
TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

Bereid een interactief
boek voor met de titel
'Industriële Revolutie'



woordenlijst voor met
minstens tien termen
die verband houden
met de industriële
revolutie



Bereid een
verklarende

WAAR BEGON DE
INDUSTRIËLE
REVOLUTIE?

WIE POPULARISEERDE
DE TERM INDUSTRIËLE
REVOLUTIE?

WAAR WAS DE EERSTE
MODERNE FABRIEK
VOOR?

IN WELKE PERIODE IS DE
PRODUCTIE DRAMATISCH
TOEGENOMEN?

WANNEER WERD DE
EERSTE SPOORLIJN IN
GROOT-BRITTANNIË
GEOPEND?



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

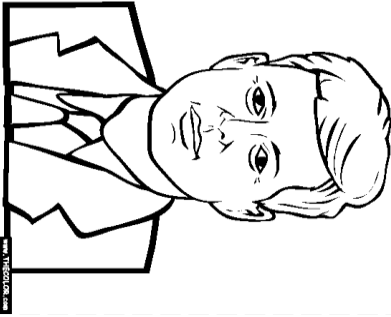
**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**



Bereid een quiz voor over
het onderwerp 'U.S.
President John F. Kennedy
vermoord in Dallas, Texas:
22/11/1963'!"



Bereid een quiz voor met 10
vragen en antwoord of
oplossingen voor jouw klas
over het onderwerp John F.
Kennedy!"

WANNEER WERD JOHN F.
KENNEDY
GEBOREN?

WANNEER STIERF J. F.
KENNEDY?

WAAROM WAS JOHN
KENNEDY EEN
HELD?

WAT IS ER HEEL
BELANGRIJK AAN
KENNEDY IN TERMEN VAN
LEEFTIJD EN
PRESIDENTSCHAP?

WAT DEED JOHN
KENNEDY DAT ZO
BELANGRIJK WAS?



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

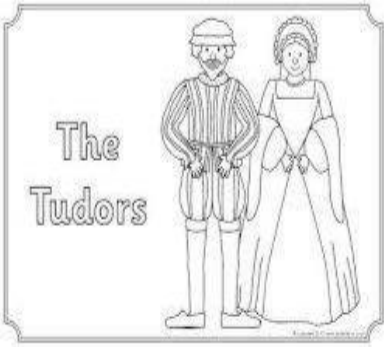
TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

Maak een samenvattend
diagram van alle belangrijke
punten van de mid-Tudor-
crisis



Welke opstanden vonden
plaats in de tijd van Hendrik
VIII, Edward VI en Mary I?
Maak een tijdlijn van deze
opstanden



WAT GEBEURDE ER
TIJDENS DE MID-
TUDOR CRISIS?

WAAROM ZIJN DE
TUDORS
GEVALLEN?

WIE HEEFT DE
TUDOR-
OORLOG
GEWONNEN?

WIE WAS DE MACHTIGSTE
TUDOR?

BESTAAT DE FAMILIE
TUDOR NOG
STEEDS?



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

Maak een poster uit
het Napoleon-
tijdperk



Maak een oorlogsposter waarin
reclame wordt gemaakt voor het
leger van Napoleon en jonge
soldaten wordt gevraagd zich bij
het leger aan te sluiten



HOEVEEL OORLOGEN
HEEFT NAPOLEON
GEVOERD?

HEEFT NAPOLEON EEN
SLAG VERLOREN?
WELKE DAN?

HOE GROOT WAS
NAPOLEONS LEGER?

WIE WON DE 100-JARIGE
OORLOG?

HEEFT NAPOLEON EEN
SLAG GEWONNEN?
WELKE DAN?



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

Maak een
renaissanceku
nst poster



Maak een tijdlijn
van de
gebeurtenissen
1300-1500



WAT DEFINIËERT
DE RENAISSANCE?

WANNEER WAS DE
RENAISSANCE?

HOE VERANDERDE DE
RENAISSANCE DE
WERELD?

WAT ZIJN DE 3
BELANGRIJKSTE
PERIODEN VAN DE
RENAISSANCE?

WAT IS EEN SYNONIEM
VAN
RENAISSANCE?



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

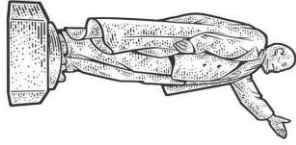
**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

Heeft Lenin zijn
beloften van land,
vrede en brood
waargemaakt?

VectorStock
www.vectorstock.com



Bereid een
presentatie voor
over "De Russische
Revolutie"



shutterstock.com · 421002832

DOOR WAT BEGON
DE RUSSISCHE
REVOLUTIE?

WANNEER WAS DE
RUSSISCHE
REVOLUTIE?

WAT WAS HET
BELANGRIJKSTE
GEVOLG VAN DE
RUSSISCHE REVOLUTIE?

WIE WON DE
RUSSISCHE
REVOLUTIE?

HOEVEEL RUSSEN
STIERVEN ER TIJDENS
DE REVOLUTIE?



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

Schrijf je eigen
NASA-
avontuurverhaal!



Bereid een
presentatie voor over
de Spoetnik, de
eerste door de mens
gemaakte satelliet



DRAAIT SPUTNIK 1 NOG
STEEDS OM DE
AARDE?

WAAROM WERD
SPUTNIK 1
UITGEVONDEN?

WELKE 2 FEITEN OVER
SPOETNIK 1 ZIJN
VAN BELANG?

WAAROM WAS
SPOETNIK 1 ZO
BELANGRIJK?

WAT BETEKENT SPOETNIK
IN HET RUSSISCH?



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

Schrijf 10
interessante feiten
over het ontstaan
van het internet



Schrijf een essay
over het onderwerp
'Hoe heeft internet
ons leven
veranderd?'



HOE IS HET INTERNET
ONTSTAAN?

WIE BEGON HET
INTERNET?

WANNEER WAS HET
INTERNET BESCHIKBAAR
VOOR HET PUBLIEK?

HOEVEEL MENSEN OP
AARDE HEBBEN
INTERNET?

WAAROM HEBBEN
SOMMIGE LANDEN
GEEN INTERNET?



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

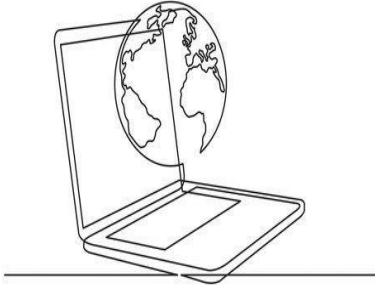
TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

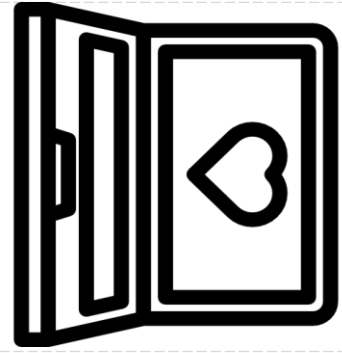
**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

Maak een tijdlijn
over het onderwerp
'De uitvinding van de
digitale computer'



shutterstock.com · 2049860021

Maak een tijdlijn
over het onderwerp
'De uitvinding van de
digitale computer'



WANNEER WERD DE
DIGITALE COMPUTER
UITGEVONDEN?

WAT WAS DE EERSTE
DIGITALE
ELEKTRONISCHE
COMPUTER?

WAAR WERDEN DE
EERSTE DIGITALE
COMPUTERS VOOR
GEBRUIKT?

WAAROM WERD DE
EERSTE DIGITALE
COMPUTER
UITGEVONDEN?

WIE IS DE UITVINDER
VAN DE MODERNE
DIGITALE COMPUTER?



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

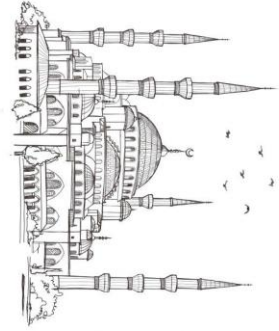
**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

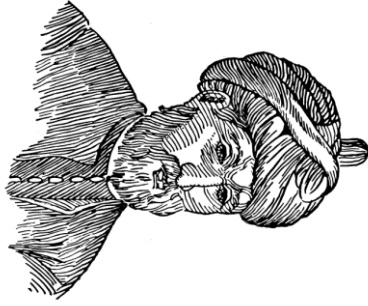
**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**



Zoek 2 moskeeën die beroemd zijn in de wereld en schrijf een korte uitleg over elk ervan.



Leg mondeling of schriftelijk uit wie Mohammed was

WAAROM IS
MOHAMMED ZO
BEROEMD?

HOE STIERF DE
PROFEET
MOHAMMED?

WAT IS HET SYMBOOL VAN
DE ISLAM?

WIE IS DE PROFEET VAN
DE ISLAM?

WAT ZIJN DE 5 KLEUREN
VAN DE ISLAM?



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

over je voor wat je een spraken moeten zijn
over het onderwerp 'Klasgenoten met
een handicap' op een evenement
georganiseerd door de Verenigde Naties,
een toespraak voorbereidt en deze voor
de klas houdt, en andere onderwerpen
naar keuze voorstelt



Bereid een
PowerPoint
presentatie voor over
de Verenigde Naties



WAT IS HET DOEL VAN DE
VERENIGDE NATIES?

HOEVEEL LANDEN ZIJN ER
IN DE VERENIGDE NATIES?

WAT IS HET VERSCHIL
TUSSEN DE NAVO EN DE
VERENIGDE NATIES?

WELKE MACHT HEBBEN
DE VERENIGDE
NATIES?

WELKE ZIJN DE 5
GROOTSTE LANDEN IN DE
VERENIGDE NATIES?



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

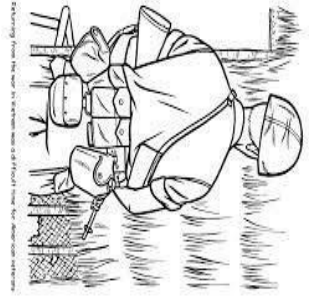
**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**



Zoek een
interessante bron
over de oorlog in
Vietnam en
presenteer deze aan
de klas



Maak een doos met
vragen over het
onderwerp
"Vietnamoorlog"
klaar voor je
klasgenoten

WAAROM GINGEN DE
VERENIGDE STATEN IN
OORLOG IN VIETNAM?

WAARDOOR
EINDIGDE DE
VIETNAMOORLOG?

WAAROM WAS DE
VIETNAMOORLOG
ZO SLECHT?

WANNEER WERD DE
LAATSTE SOLDAAD
GEDOOD IN
VIETNAM?

WANNEER BEGON DE
VIETNAMOORLOG?



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

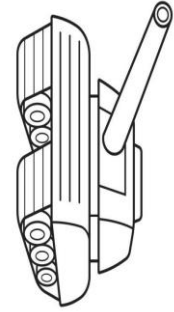
**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**



Herecraftythings.com

Geef 1 feit over de wapens die tijdens de Eerste Wereldoorlog werden gebruikt



Download from Dreamstime.com

Maak een tijdlijn van belangrijke gebeurtenissen uit de Eerste Wereldoorlog

WAARDOOR BEGON DE EERSTE WERELDOORLOG?

WAT GEBEURDE ER TIJDENS DE EERSTE WERELDOORLOG?

WIE HEEFT DE EERSTE WERELDOORLOG GEWONNEN EN WIE HEEFT DIE VERLOREN?

WELKE LANDEN WAREN BIJ DE EERSTE WERELDOORLOG BETROKKEN?

WAAROM WAS DE EERSTE WERELDOORLOG ZO BELANGRIJK?



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**



Schrijf een essay
over Yuri
Gagarin



Maak een
PowerPoint
presentatie voor je
klas over Yuri
Gagarin

HOE OUD WAS YURI
GAGARIN TOEN HIJ NAAR
DE RUIMTE GING?

WAT ZEI YURI TOEN
HIJ IN DE
RUIMTE
KWAM?

WIE WAS EERSTE
RUIMTEVAARDER?

WANNEER WERD YURI
GAGARIN
GEBOREN?

WANNEER STIERF YURI
GAGARIN?



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**



Markeer en verklaar
de belangrijkste
veldslagen van de
Tweede Wereldoorlog
op een wereldkaart



Schrijf 10 feiten
over de Tweede
Wereldoorlog
op

WAARDOOR BEGON DE
TWEEDE
WERELDOORLOG?

HOE EINDIGDE DE TWEEDE
WERELDOORLOG?

WELK LAND KENDE DE
MEESTE DODEN IN DE
TWEEDE
WERELDOORLOG?

WIE WAS DE LAATSTE
PERSOON DIE GEDOOD
WERD IN DE TWEEDE
WERELDOORLOG?

WIE IS (IN 2023) DE
OUDSTE PERSOON
DIE DE TWEEDE
WERELDOORLOG
HEEFT OVERLEEFD?



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

The image shows a 3x2 grid of dashed-line boxes on a background grid. The grid is composed of 3 rows and 2 columns of boxes. The boxes are arranged in a 3x2 grid, with a central vertical dashed line separating the two columns. The boxes are empty and have a dashed border. The background grid is composed of solid lines.



TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**

TECH GAME

**Geschiedenis onderwijzen aan
gehandicapte leerlingen
via gedigitaliseerde gamificatietools**