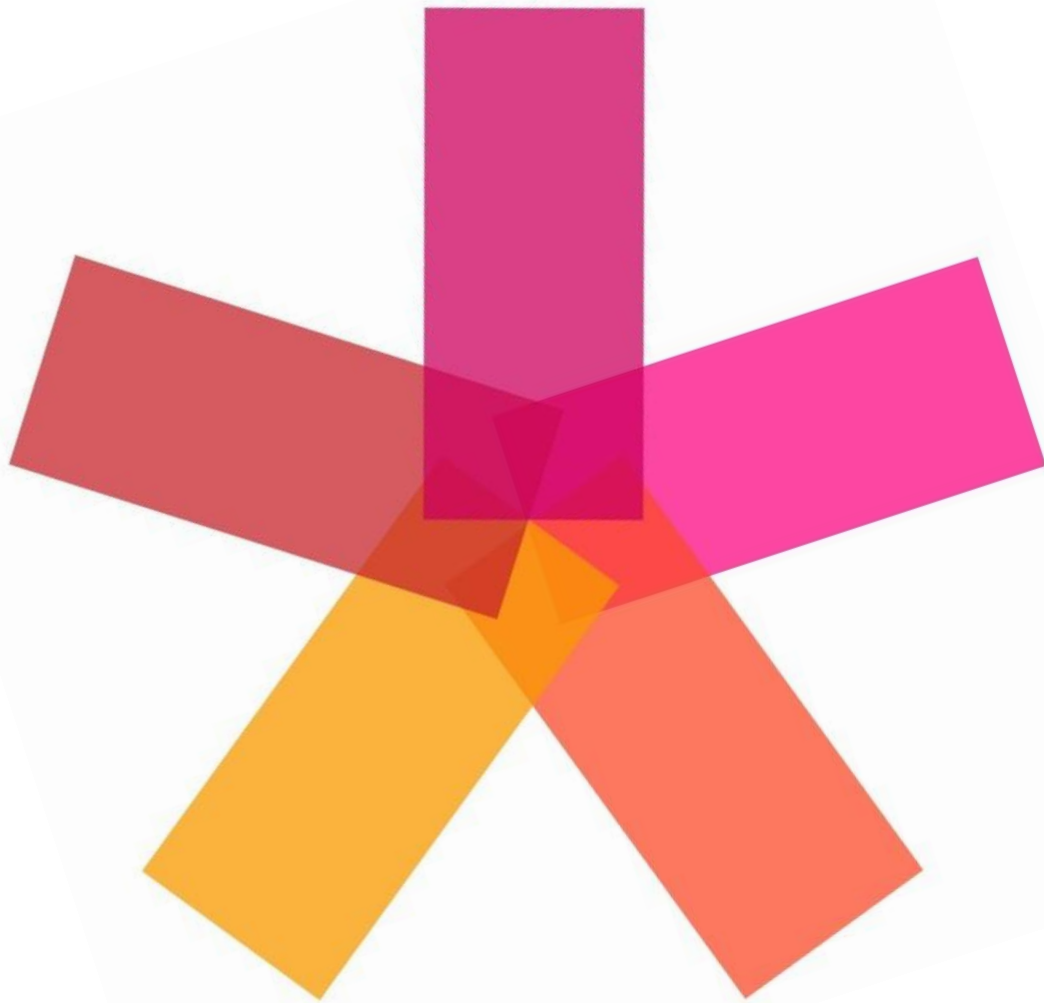


iN-ONTWIKKELiNG



Studiegids
Skillstorm21
2025 - 2026

In – ontwikkeling

www.in-ontwikkeling.nl

info@in-ontwikkeling.nl

06 – 50 47 64 95

©In – ontwikkeling, Leeuwarden 2025 Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze. Hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Voor zover het maken van kopieën is toegestaan op grond van artikel 16b van de Auteurswet dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoedingen te voldoen aan de Stichting Reprorecht (postbus 3051, 2130 KB Hoofddorp). Voor het overnemen van gedeelten uit deze uitgave in bloemlezingen, readers en compilatiewerken (artikel 16 Auteurswet) dient men zich tot de uitgever te wenden.



Voorwoord

"Boost je groep, activeer talent, ontdek en ontwikkel 21^e eeuwse denkkraft"

Welkom bij de training Skillstorm21 – een eendaagse, bruisende en praktijkgerichte training waarin jij als begeleider, coach of docent leert werken met het *Skillstorm21 Spel*: een activerend spel dat uitdaagt om hun 21e-eeuwse vaardigheden, talenten én denkkraft in te zetten.

In een wereld vol complexe vraagstukken – van klimaat tot technologie en van inclusie tot arbeid – zijn vaardigheden als creatief denken, kritisch redeneren, samenwerken en zelfregie geen luxe meer, maar noodzaak. De problemen die zijn ontstaan met het denken van gisteren, kunnen we niet oplossen met hetzelfde denkkader. Zoals Einstein al stelde: *"We cannot solve our problems with the same thinking we used when we created them."*

Daarom is er dit spel.

Het *Skillstorm21 spel* daagt uit om anders te denken, samen te creëren en oplossingsgericht te handelen. In plaats van stilzitten en consumeren, activeren we beweging, verbinding en eigenaarschap. Deze training leert jou hoe je dat proces begeleidt op een manier die speels, leerzaam én betekenisvol is.

Wat leer je tijdens de training?

- Hoe je het spel flexibel inzet voor verschillende groepen en opleidingen/niveaus.
- Hoe je de startvraag afstemt op thema's uit jouw onderwijspraktijk.
- Hoe je studenten laat reflecteren, verbeelden, onderzoeken en samenwerken.
- Hoe je creativiteitstechnieken inzet om patronen te doorbreken.
- Hoe het spel bijdraagt aan de ontwikkeling van **alle** 21e-eeuwse vaardigheden.

Waarom deze training?

Creatief denken wordt dé onderscheidende vaardigheid van de toekomst. Leerlingen/ studenten willen meedenken, meedoen én meetellen. Het onderwijs snakt naar speelse werkvormen die écht werken in de praktijk. En jij wilt tools die direct toepasbaar zijn, die groepen laten bruisen én inzichten opleveren.

Skillstorm21 is méér dan een spel. Het is een mindset, een methodiek en een manier om leerlingen en studenten uit te dagen tot groei. Geen competitie, geen



vaste paden, maar ruimte voor ontdekking, talent en reflectie. En jij, als begeleider, krijgt de tools in handen om dat proces te faciliteren.

Klaar om jouw groep in beweging te brengen?
Dan is deze training het begin van iets groots.

Let's go.

Team In - Ontwikkeling



Inhoud

Voorwoord	3
1. Skillstorm21	6
1.1 Inhoud en beschrijving	8
1.2 Doelen van de training Skillstorm21	9
1.3 Voor wie is de training Skillstorm21	10
1.4 Aanvangsniveau en uitsluitingscriteria – taalniveau/vooropleiding	10
1.5 Niveau cursus	10
1.6 Duur en opbouw cursus	10
1.7. Onderwijsvormen en digitale leeromgeving	12
1.8 Studiebelasting	12
1.9. Studiematerialen	12
1.10 Begeleiding	12
1.11. Certificering	13
1.12 Voorwaarden deelname	13
1.13 Planning	14
1.14 Studielocatie en faciliteiten	14
1.15 Lesmateriaal	15
1.16 Huiswerk en opdrachten	15
1.17 Toetsen, examens, certificering	15
1.18 Toetsing en beoordeling	15
1.19 Absentie	15
1.20 Herkansing	16
1.21 Klachtenprocedure	16
1.22 Vervolg mogelijkheden	16



1. Skillstorm21

De uitdagingen waar we vandaag als samenleving voor staan, zijn vaak het resultaat van keuzes en denkpatronen uit het verleden. Maar zoals Einstein al zei: *“We cannot solve our problems with the same thinking we used when we created them.”*

Om complexe vraagstukken van deze tijd op te lossen – zoals duurzaamheid, digitalisering, maatschappelijke ongelijkheid en technologische transitie – is creatief, innovatief en kritisch denken essentieel.

En precies dát vraagt iets van de volgende generatie. De toekomstige generatie(s) moeten worden toegerust met vaardigheden die verder gaan dan reproductie en standaardkennis.

De toekomst vraagt om zelfsturing, samenwerking, flexibiliteit, probleemoplossend vermogen en vooral: creativiteit. Dit zijn de kerncompetenties van de 21e eeuw – en het is onze taak als onderwijsprofessionals om daar op een betekenisvolle manier op voor te bereiden.

Toch zijn in het onderwijs nog weinig generiek bruikbare, inspirerende én praktisch inzetbare materialen beschikbaar die zich richten op deze vaardigheden, over alle opleidingen heen.

De training Skillstorm21 biedt daar een krachtig antwoord op.

Met het *Skillstorm21 Spel* krijg je als professional:

- Een flexibel en activerend instrument dat direct toepasbaar is in alle onderwijsniveaus en onderwijsactiviteiten.
- Een werkvorm die spelenderwijs digitale geletterdheid en 21e-eeuwse vaardigheden integreert, zonder verlies van inhoudelijke diepgang.
- Een aanpak die zowel vakoverstijgend als vakgericht kan worden ingezet, afhankelijk van de gekozen startvraag of leerdoelen.
- De ruimte om studenten eigenaarschap te geven over hun leerproces – iets dat hun motivatie en betrokkenheid versterkt.

Het spel is niet alleen leerzaam, maar ook verbindend, inclusief en uitnodigend.

Door de opbouw ontstaat ruimte voor creatief denken, samenwerking en het nemen van verantwoordelijkheid. Alle deelnemers worden actief betrokken en het spel stimuleert om buiten bestaande denkkaders te treden – precies wat nodig is in een snel veranderende wereld.



De training is bedoeld voor professionals die:

- Hun studenten/leerlingen willen voorbereiden op de uitdagingen van morgen;
- Creatieve, praktische en betekenisvolle werkvormen zoeken;
- Studenten willen helpen hun talenten te ontdekken en in te zetten;
- Willen investeren in hun eigen professionele ontwikkeling op het gebied van toekomstgericht onderwijs.

Wil jij het verschil maken in hoe studenten leren denken, samenwerken en innoveren?



1.1 Inhoud en beschrijving

De training van Skillstorm21 is ontwikkeld om onderwijsprofessionals toe te rusten met kennis, inzichten en praktische werkvormen rondom 21e-eeuwse vaardigheden.

Centraal staat het versterken van creatief en kritisch denken, samenwerken, communiceren en digitale geletterdheid – vaardigheden die essentieel zijn voor de beroepspraktijk van vandaag én morgen.

Wat levert het volgen van deze training op:

- Diepgaand inzicht in 21e-eeuwse vaardigheden
Deelnemers leren wat deze vaardigheden inhouden en waarom ze essentieel zijn in het mbo-onderwijs van nu én morgen.
- Actieve didactische werkvormen
Ze krijgen toegang tot het inzetten Skillstorm21 Spel: een praktisch, speels en flexibel inzetbaar middel om studenten uit te dagen op gebieden als creatief denken, probleemoplossend vermogen, samenwerken en zelfregulering.
- Zelfstandig en doelgericht toepassen in de les
Na afloop kunnen deelnemers het spel zelfstandig inzetten, op maat maken voor hun eigen onderwijscontext en koppelen aan vakinhoud, burgerschap, LOB of projectmatig werken.
- Inspiratie en creativiteit in het onderwijs
Deelnemers ervaren hoe onderwijs weer sprankelend en motiverend kan worden – zowel voor henzelf als voor studenten.
- Ondersteuning van loopbaanontwikkeling
Het spel draagt bij aan reflectie en zelfinzicht bij studenten, en sluit goed aan bij loopbaangerichte leerprocessen.
- Vakoverstijgende inzetbaarheid
Het spel en de bijbehorende aanpak zijn breed inzetbaar in alle sectoren van het onderwijs, waardoor samenwerking tussen vakken en disciplines gestimuleerd wordt.
- Versterking van pedagogisch-didactische vaardigheden
Deelnemers leren hoe zij op een coachende, stimulerende manier studenten kunnen begeleiden bij het ontwikkelen van eigentijdse competenties.



1.2 Doelen van de training Skillstorm21

Deelnemers leren hoe zij met het *Skillstorm21 Spel* op een inspirerende, flexibele en vakoverstijgende manier kunnen werken aan het ontwikkelen van 21e-eeuwse vaardigheden bij studenten.

Na afloop zijn deelnemers in staat het spel zelfstandig en doelgericht in te zetten binnen hun eigen onderwijscontext.

Deelnemers ontdekken hoe zij met het *Skillstorm21 spel* op een inspirerende, activerende en vakoverstijgende wijze kunnen bijdragen aan het ontwikkelen van 21e-eeuwse vaardigheden bij hun studenten.

Tijdens de training ervaren zij hoe het spel niet alleen creativiteit en kritisch denken stimuleert, maar ook samenwerken, communiceren en digitale geletterdheid op een natuurlijke manier integreert binnen het bestaande curriculum.

Door zelf actief met het spel aan de slag te gaan, leren deelnemers hoe zij het spel kunnen aanpassen aan de inhoud en doelen van hun eigen vakgebied of opleiding. Ze ontdekken hoe het spel flexibel kan worden ingezet: als kortdurende interventie, projectstarter of zelfs als rode draad in een lesperiode.

Na afloop van de training zijn deelnemers in staat om het spel zelfstandig en doelgericht in te zetten, met oog voor de diversiteit in hun klas en de leerbehoeften van hun leerlingen/studenten.

Ze gaan naar huis met praktische handvatten, concrete werkvormen en de inspiratie om toekomstgericht onderwijs vorm te geven.

Na afloop van de training:

Deelnemers:

- Hebben zicht op wat 21e-eeuwse vaardigheden zijn en waarom ze relevant zijn;
- Kunnen het *Skillstorm21 spel* zelfstandig inzetten en begeleiden;
- Weten hoe zij het spel kunnen koppelen aan hun eigen onderwijssituatie;
- Beschikken over handvatten om vaardigheden, kennis en houding te versterken bij leerlingen/studenten;
- Kunnen collega's inspireren en enthousiasmeren over toekomstgericht onderwijs met de Skillstorm21 toolkit voor teams.



1.3 Voor wie is de training Skillstorm21

De training *Skillstorm21 Spel* is bedoeld voor onderwijsprofessionals die toekomstgericht en activerend onderwijs willen vormgeven.

Denk hierbij aan:

- Docenten (alle vakgebieden) die studenten willen voorbereiden op de toekomst door actief te werken aan 21e-eeuwse vaardigheden.
- SLB'ers, mentors en loopbaanbegeleiders die op een creatieve manier met studenten willen werken aan zelfinzicht, reflectie en loopbaancompetenties.
- Onderwijsontwikkelaars en curriculumontwerpers die op zoek zijn naar werkvormen die vakoverstijgend inzetbaar zijn en bijdragen aan gepersonaliseerd leren.
- Teamleiders of coördinatoren die hun team willen ondersteunen in het vormgeven van inspirerend onderwijs gericht op vaardigheden als kritisch denken, samenwerken, digitale geletterdheid en probleemoplossend vermogen.
- Stagebegeleiders en praktijkinstructeurs die studenten willen helpen om bruggen te slaan tussen school en praktijk door middel van interactieve leeractiviteiten.

1.4 Aanvangsniveau en uitsluitingscriteria – taalniveau/vooropleiding

Deze training is geschikt voor HBO'-ers.

Ben je mbo 4 opgeleid en wil je graag deelnemen, neem dan eerst contact op met de organisatie om samen te kunnen bekijken of deelname mogelijk is.

Om deel te kunnen nemen aan deze training is het wenselijk dat je de Nederlandse taal goed beheerst in woord en schrift.

1.5 Niveau cursus

(post) HBO niveau

1.6 Duur en opbouw cursus

De duur van de training is van 9:30 uur tot 16:00 uur.

1. Introductie 21e-eeuwse vaardigheden

- Wat zijn 21e-eeuwse vaardigheden precies?
- Waarom zijn deze skills essentieel in het onderwijs en voor de toekomst?



- De vertaling van landelijke kaders (SLO, curriculum.nu) naar het klaslokaal.
- 2. Het onderwijs van de toekomst**
- Wat vraagt de veranderende samenleving van het onderwijs?
 - Het belang van creativiteit, probleemoplossend denken en zelfregulering in een snel veranderende wereld.
 - Hoe bereiden we leerlingen/ studenten écht voor op onzekere toekomst?
- 3. Kennismaking met het *Skillstorm21 Spel***
- De opzet, doelen en achtergrond van het spel.
 - Verkenning van spelonderdelen, soorten opdrachten en de onderliggende didactiek.
 - Hoe je het spel aanpast op niveau, leerdoelen en studierichting.
- 4. Praktijkgericht aan de slag**
- Zelf ervaren: we spelen het spel!
 - Oefenen met het begeleiden van het spel in verschillende vormen (klassikaal, in subgroepen, thematisch).
 - Inbreng van eigen casussen en startvragen uit de praktijk.
- 5. Verbinding met de beroepspraktijk en curriculum**
- Hoe sluit het spel aan bij LOB, BPV en vakinhoud?
 - Integratie in het bestaande curriculum: korte interventies of langdurige trajecten.
- 6. Didactische verdieping & werkvormontwikkeling**
- Werkvormen ontwerpen aan de hand van het spel.
 - Inzetten van het spel in projectonderwijs, thematisch leren of interdisciplinaire settings.
 - Tips voor scaffolding en begeleiding van diverse studenten(groepen).
- 7. Implementatie & borging**
- Hoe veranker je 21e-eeuwse vaardigheden duurzaam in het onderwijs?
 - Reflectie op je eigen rol als begeleider van toekomstgericht leren.



1.7. Onderwijsvormen en digitale leeromgeving

De training *Skillstorm21 Spel* is actief, praktijkgericht en inspirerend van opzet. Deelnemers ervaren zelf hoe het spel werkt door er mee aan de slag te gaan als deelnemer. Ze ontdekken spelenderwijs de kracht van de 21e-eeuwse vaardigheden en ontdekken zelf hoe deze zichtbaar worden in gedrag, samenwerking en denken.

We duiken dieper in de didactiek achter het spel. Deelnemers van de training ontwerpen een eigen onderwijsactiviteit of lesopzet passend bij hun onderwijscontext, onder begeleiding van de trainer. Er is ruimte voor uitwisseling, verdieping en praktische voorbereiding op het zelfstandig, teambreed of vakoverstijgend inzetten van het spel.

De training is afwisselend, met werkvormen die activeren, reflectie stimuleren en samenwerking bevorderen. Theorie en praktijk zijn steeds met elkaar verbonden, zodat deelnemers niet alleen geïnspireerd raken, maar ook concreet toegerust worden.

Daarnaast zetten we in op een juiste balans van actief, cognitief, interactief, creatief.

De training vindt plaats op een fysieke locatie met een groep van ongeveer 12 deelnemers tot maximaal 20 deelnemers.

1.8 Studielast

De totale duur van de training is 6 uren.

1.9. Studiematerialen

Je ontvangt tijdens de training alle materialen die nodig zijn om spel te kunnen inzetten.

Je ontvangt de speelmat, handleiding, spelmaterialen allemaal op het einde van de training. Deze kun je direct meenemen zodat je de volgende dag het spel al kunt inzetten.

Op het einde van de training ontvang je jouw deelnamecertificaat, dit geeft jou het recht om het spel in te kunnen zetten in het onderwijs.

1.10 Begeleiding

Vooraf en gedurende de training kun je bij de trainers terecht voor vragen. Dit kan zowel persoonlijk, telefonisch of via de e-mail.



1.11. Certificering

Je ontvangt na afronding van de training een certificaat voor deelname.

1.12 Voorwaarden deelname

Voorwaarden voor aanmelding:

* Toelatingscriteria

- Deelnemer dient minimaal een HBO diploma of aantoonbare werkervaring op vergelijkbaar niveau te hebben.
- Deelnemer dient bij een MBO4 opleiding eerst contact op te nemen met het opleidingsinstituut, zodat bepaalt kan worden of deelname mogelijk is.
- Men dient relevante werkervaring te hebben voor een aangemelde opleiding. Indien nodig kan een CV worden gevraagd.

* Volledige inschrijving

- Inschrijving is geldig na:
 1. Een volledig ingevuld en ondertekend inschrijfformulier, toestemmingsformulier en getekende studieovereenkomst.
 2. Betaling van de factuur voor aanvang van de eerste training/opleidingsdag. Of bij betaling van de eerste termijn indien gekozen wordt voor betaling in termijnen.
 3. Bevestiging door het opleidingsinstituut
- Deelnemer dient minimaal een hbo- diploma of aantoonbare werkervaring op vergelijkbaar niveau te hebben. Indien deelnemer een mbo4 diploma heeft en wil deelnemen is het vooraf noodzakelijk contact te hebben, waarbij bekeken wordt of deelnemer kan deelnemen.
- Bij minder dan de in de studiegids aangegeven minimum aantal deelnemers behoudt In-Ontwikkeling zich het recht voor om de opleiding uit te stellen of te annuleren.

Bij overschrijding van het aantal maximum aantal deelnemers behoudt In-Ontwikkeling zich het recht voor om de laatst aangemelde deelnemer(s) van desbetreffende opleiding op de wachtlijst te zetten, opdat deze deelnemer de eerste volgende betreffende opleiding kan volgen.
- Particuliere deelnemers hebben het recht om hun inschrijving binnen 14 dagen na aanmelding kosteloos te herroepen, mits de opleiding nog niet is begonnen.”
- Deelnemer bevestigt met het tekenen van de studieovereenkomst dat de algemene- en annuleringsvoorwaarden zijn geaccepteerd.
- Deelnemer is in staat, bij de keuze van een online training (blended learning) deze te volgen met een eigen internetverbinding, laptop en digitale toegang.



*** Annuleringsvoorwaarden**

Annulering door deelnemer

- * Annuleren kan uitsluitend schriftelijk (per e-mail).
- * Bij annulering tot 21 dagen vóór de eerste trainingsdag: geen kosten.
- * Bij annulering tussen 21 en 7 dagen vooraf: 50% van de deelnamekosten.
- * Bij annulering korter dan 7 dagen vooraf of bij afwezigheid: 100% van de deelnamekosten.
- * Vervanging [door een collega] is mogelijk, mits vooraf gemeld.

Annulering door opleidingsinstituut

In-Ontwikkeling behoudt zich het recht voor de training te annuleren of te verplaatsen bij onvoldoende aanmeldingen of overmacht. Deelnemers ontvangen hiervan tijdig bericht. In dat geval worden reeds betaalde bedragen volledig gerestitueerd.

*** Overig**

Om deel te kunnen nemen aan de cursus is het verder van belang dat de deelnemer de volgende formulieren tekent.

- Deelnemersovereenkomst
- Toestemmingsformulier

Verder is het van belang dat de deelnemer de algemene voorwaarden heeft gelezen alsook de privacy policy van In-Ontwikkeling.

1.13 Planning

De training vindt plaats op verschillende momenten in het jaar. Voor actuele data kun je op de website terecht.

1.14 Studielocatie en faciliteiten

De studielocatie bevindt zich in(principe in) Utrecht, Amsterdam of Rotterdam.

De locatie is goed bereikbaar per auto en openbaar vervoer en biedt voldoende parkeergelegenheid.



De locatie zelf biedt Wifi en heeft verder alle faciliteiten om de cursus goed te kunnen volgen.

Koffie, thee en water met lekkers is aanwezig (in de ochtend en middag). Ook de lunch wordt verzorgd bij alle trainingen die een dag duren.

1.15 Lesmateriaal

Het materiaal welke nodig is voor het volgen van deze training wordt verstrekt tijdens de training.

1.16 Huiswerk en opdrachten

In deze cursus wordt er gewerkt met opdrachten tijdens de training.

1.17 Toetsen, examens, certificering

Om als spelbegeleider van het Skillstorm21 spel aan de slag te kunnen is het de voorwaarde om de tweedaagse training te volgen.

Heb je deze training afgerond dan geeft dat jou het recht om het spel in te kunnen zetten.

Zonder deelnamecertificaat is men niet gerechtigd om het spel in te zetten. Met het deelnamecertificaat heb je een licentie voor dit spel.

Heb je een collega die net als jij enthousiast is over dit educatieve spel? Dan kan deze collega met 20% korting deelnemen aan de training. De speelmat en materialen zijn immers al aanwezig op de onderwijslocatie.

1.18 Toetsing en beoordeling

Er is geen toetsing. Na het volgen van de training ben je voldoende toegerust om dit spel in te kunnen zetten in de onderwijscontext en voor groepen.

1.19 Absentie

Ben je ziek of door zwaarwegende omstandigheden afwezig tijdens een cursusdag of moment dan bekijken we samen hoe je dit onderdeel mogelijk kunt inhalen.

Zoals aangegeven in onze voorwaarden, bekijken en bespreken we dan de (on)mogelijkheden. Lukt dit niet dan ligt het risico van afwezigheid (annuleringsvoorwaarden) bij de deelnemer.



1.20 Herkansing

Ben je door (zwaarwegende) omstandigheden niet in staat om de training te volgen dan bekijken we samen hoe je kunt aansluiten bij de eerstvolgende training.

1.21 Klachtenprocedure

Als je een klacht hebt, van welke aard dan ook, dan vinden wij het prettig dat je dat met ons deelt. Het liefst in contact met de trainer. We zien een klacht niet als iets negatiefs maar als een positief effect van ons persoonlijk contact met jou. Feedback geven doe je immers als je de ander gunt om te groeien. We waarderen het als je dit met ons deelt.

Mocht je een klacht willen indienen volgens de officiële procedure, dan vind je hier informatie over, op onze website.

1.22 Vervolg mogelijkheden

Is jouw collega net zo enthousiast als jij over het spel? Dan is er de mogelijkheid om met korting van 20% deel te nemen aan een training Skillstorm21.

Het spel en de benodigde materialen worden in dat geval niet verstrekt. Immers ze zijn al aanwezig op de school. Dat scheelt niet alleen ruimte voor extra materialen maar het is ook een stuk duurzamer.



In – ontwikkeling

www.in-ontwikkeling.nl

info@in-ontwikkeling.nl

06 – 50 47 64 95