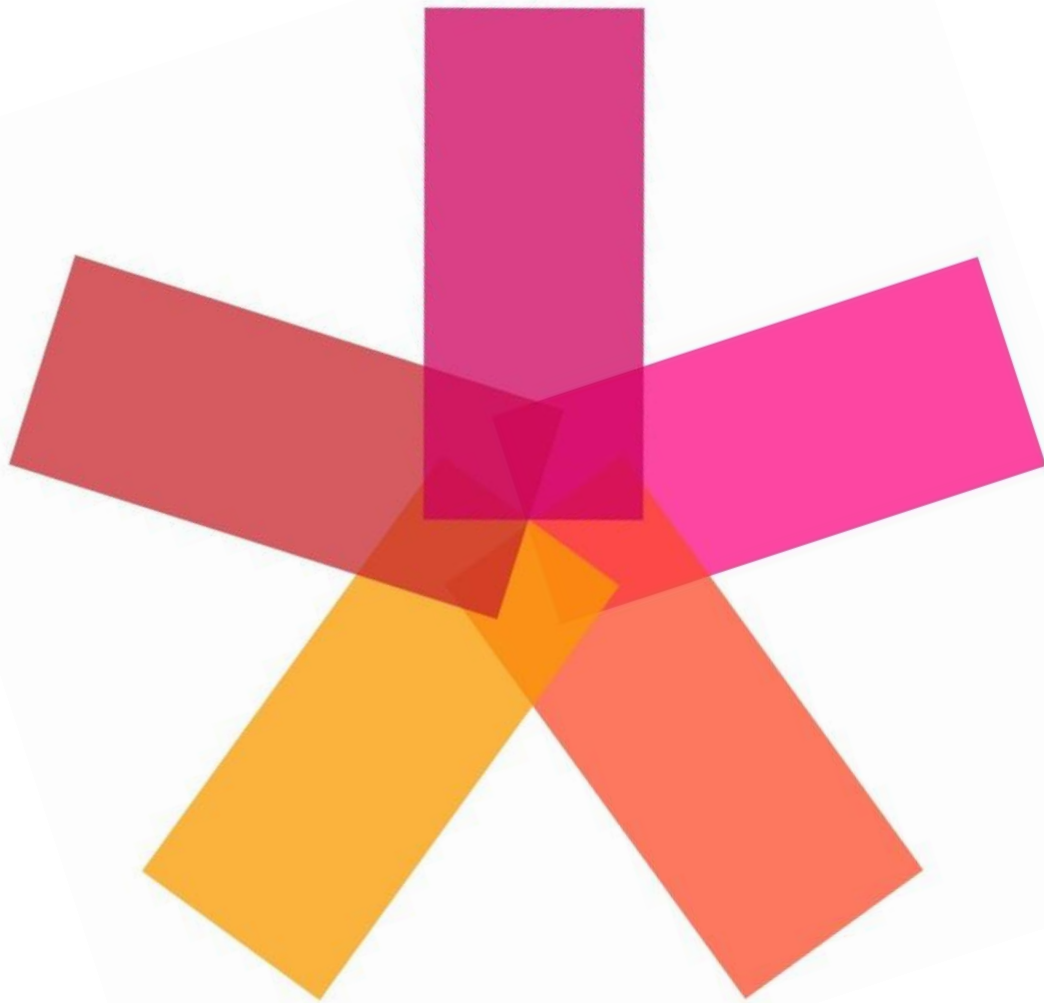


# iN-ONTWIKKELiNG



Studiegids  
Skillstorm21  
2025 - 2026

## **In – ontwikkeling**

[www.in-ontwikkeling.nl](http://www.in-ontwikkeling.nl)

[info@in-ontwikkeling.nl](mailto: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<sup>e</sup> 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 Duur en opbouw cursus .....                                             | 10 |
| 1.6. Onderwijsvormen en digitale leeromgeving .....                         | 11 |
| 1.7 Studielast .....                                                        | 12 |
| 1.8. Studiematerialen .....                                                 | 12 |
| 1.9 Begeleiding .....                                                       | 12 |
| 1.10. Certificering .....                                                   | 12 |
| 1.11 Voorwaarden deelname .....                                             | 13 |
| 1.12 Planning .....                                                         | 14 |
| 1.13 Studielocatie en faciliteiten .....                                    | 14 |
| 1.14 Lesmateriaal .....                                                     | 14 |
| 1.15 Huiswerk en opdrachten .....                                           | 14 |
| 1.16 Toetsen, examens, certificering .....                                  | 14 |
| 1.17 Toetsing en beoordeling .....                                          | 15 |
| 1.18 Absentie en herkansing .....                                           | 15 |
| 1.19 Klachtenprocedure .....                                                | 15 |
| 1.20 Vervolg mogelijkheden .....                                            | 15 |



## 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 (post) 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 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 toekomsten?

### 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.

## 1.6. 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 spelonderwijs 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.

### **1.7. Studielast**

De totale duur van de training is 6 uren.

### **1.8. 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.

### **1.9. Begeleiding**

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

### **1.10. Certificering**

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



## 1.11 Voorwaarden deelname

### \* Inschrijving

- Inschrijving is geldig na:
  1. Een aanmelding via e-mail naar [info@in-ontwikkeling.nl](mailto:info@in-ontwikkeling.nl) of via een bericht op de website op de pagina In Contact.
  2. Deelnemer ontvangt een deelnemersovereenkomst en factuur.
  3. Na betaling van de factuur ontvangt deelnemer een kopie van de deelnemersovereenkomst en een bevestiging voor definitieve deelname alsook verdere informatie over de locatie, starttijd etc.
- 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 deelnemersovereenkomst dat de algemene voorwaarden en privacy policy zijn geaccepteerd.

### \* Annulering

#### 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. Gekeken wordt hoe de training kan worden verplaatst. Als dit niet lukt of gewenst is, kan restitutie plaatsvinden.



### **1.12. Planning**

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

### **1.13. Studielocatie en faciliteiten**

De studielocatie bevindt zich in(principe in) Appelscha/Bakkeveen, 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 training 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.

### **1.14 Lesmateriaal**

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

### **1.15. Huiswerk en opdrachten**

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

### **1.16. Toetsen, examens, certificering**

Om als spelbegeleider van het Skillstorm21 spel aan de slag te kunnen is het de voorwaarde om de 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 dezelfde training. De speelmat en materialen zijn immers al aanwezig op de onderwijslocatie en worden dan eenmaal uitgereikt.



### **1.17. 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.

### **1.18. Absentie en herkansing**

Ben je ziek of door zwaarwegende omstandigheden afwezig tijdens een trainingsdag 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.

### **1.19. Klachtenprocedure**

Als je een klacht hebt, van welke aard 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.

### **1.20 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](http://www.in-ontwikkeling.nl)

[info@in-ontwikkeling.nl](mailto:info@in-ontwikkeling.nl)

06 – 50 47 64 95