

1 e online artikel



Prepared by: UvA



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor



REVISION HISTORY

Version	Date	Author	Description	Action	Pages

(*) Action: C = Creation, I = Insert, U = Update, R = Replace, D = Delete

REFERENCED DOCUMENTS

ID	Reference	Title
1	KA220-SCH-38F5DEFC	SELsMINE Proposal
2		

APPLICABLE DOCUMENT

ID	Reference	Title
1		
2		

Artikel 1: SELsMINE Project Presentatie

Het is een genoegen de lancering van het SELsMINE project te presenteren, een tweejarig initiatief binnen het Erasmus+ programma dat tot doel heeft de sociaal-emotionele leervaardigheden (SEL) van middelbare scholieren te verbeteren door middel van een collaboratieve spelomgeving in Minecraft.

Sociaal-emotionele vaardigheden verbeteren niet alleen de academische prestaties, maar vergroten ook de empathie, verminderen depressie en stress in moeilijke tijden van sociaal isolement, en zijn zeer effectief bij de aanpak van initiatieven zoals anti-pestten, diversiteit en inclusie, en speciaal onderwijs.

Dit project ontstaat in een context van crisis, waarin de COVID-19 pandemie meer dan 1,6 miljard kinderen en jongeren in 161 landen heeft getroffen door sluiting van scholen. Dit vertegenwoordigt bijna 80% van de ingeschreven leerlingen wereldwijd. Het late begin van het schooljaar of de volledige onderbreking ervan verstoort het leven van veel kinderen, hun ouders en leraren.

Het hoofddoel van het SELsMINE-project is de bewustmaking van de uitdagingen die de COVID-19-crisis met zich meebrengt op het gebied van het sociale en emotionele welzijn van kinderen, door voldoende aandacht te besteden aan de verbetering van SEL-vaardigheden als een noodzakelijk onderdeel van het schoolcurriculum met voldoende tijd voor online onderwijsactiviteiten.

Het project wil de negatieve gevolgen van de COVID-19 pandemie voor het leren en het onderwijs op lange termijn verminderen. Met een dubbele focus, studenten en leerkrachten helpen om verbonden en geëngageerd te blijven in creatief en collaboratief afstandsonderwijs, en een inspanning om ervoor te zorgen dat alle kinderen hun sociaal-emotionele vaardigheden kunnen behouden en ontwikkelen.

Het SELsMINE-project stelt onder meer oplossingen voor ter bevordering van het onderwijzen en leren van SEL-vaardigheden in de bovenbouw van het basis- en lager

secundair onderwijs om de uitdagingen van de COVID-19-pandemie aan te pakken, zoals het sluiten van scholen, fysieke afstand en het verlies van vertrouwde omgevingen.

Samengevat is het SELSMINE-project een opwindend initiatief dat de sociaal-emotionele uitdagingen van middelbare scholieren tijdens de COVID-19 pandemie wil aanpakken en hun algehele welzijn wil verbeteren. Met de medewerking van de betrokken opvoeders, ouders en studenten wordt verwacht dat het grote vooruitgang zal boeken in de persoonlijke en academische ontwikkeling van de deelnemende studenten.

Het is een project dat wordt aangestuurd door zes Europese partners: DANMAR Computers, Asserted Knowledge - AKNOW, ATERMON, Digicult, NART - National Association of Resource Teachers en de Universiteit van Valladolid - UVa.

Bezoek voor meer informatie over het SELSMINE-project de officiële website:
<http://selsmine.erasmus.site/>