

**TRAINING LESPLAN**

*WP3: Docent training voor authentiek en gender inclusief informatica onderwijs*



|  |  |
| --- | --- |
| ALGEMENE INFORMATIE | |
| Module | ***Module 2: TINKER Framework - authentieke leerprincipes en praktische gids*** |
| Eenheid | 2.2:*Authentiek leren in het informaticaonderwijs* |
| Doelgroep | Leraren/trainers in het hoger basisonderwijs/lager voortgezet onderwijs |
| Duur | 90 minuten |
| Vereisten | Cursisten moeten eenheid 2.1 hebben afgerond |
| ECTS | 0,06 |

|  |  |
| --- | --- |
| LEERRESULTATEN | |
| 1 | Analyseer, bekritiseer en beoordeel de effectiviteit van authentieke leertaken door de resultaten en feedback van casestudies in informaticaklassen op de basisschool te analyseren. |
| 2 | Ontwikkel en verfijn een authentiek leerplan met behulp van ten minste drie elementen van het authentieke leermodel |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ONDERWIJSMETHODEN (selecteer alle van toepassing zijnde opties) | | | |
| √ | Leren door te doen |  | Leren van medestudenten |
|  | Projectmatig leren | √ | Praktisch leren |
| √ | Actieve leerstrategieën | √ | Samenwerkend leren |
|  | Gemengd leren |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| LEERMATERIAAL | |
| Benodigd materiaal | Een computer, een projectiescherm en internettoegang.  Uitdeelbladen voor Activiteit 2  Grote papieren post-its voor elke groep die aan activiteit 3 werkt  Pennen, stiften, markeerstiften, papier  Voor online sessies kunnen groepen online op een whiteboard schrijven, enkele opties:  - [miro](https://miro.com/online-whiteboard/)  - [canva](https://www.canva.com/online-whiteboard/) |
| Aanvullende bronnen | / |

|  |  |
| --- | --- |
| EENHEID INHOUD | |
| Invoering | Een korte samenvatting van het onderwerp en de context van de les. Leg uit waarom het onderwerp belangrijk is en hoe het verband houdt met voorkennis. |
| Activiteiten | 1. IJsbreker-geheugenspel (10 minuten) Dia 6:   * Verdeel de groep in kleine groepjes en geef elk groepje een vel papier. Start vervolgens een timer van 2 minuten en daag ze uit om zoveel mogelijk van de 9 authentieke leerelementen op te schrijven die ze zich kunnen herinneren. Het eerste team dat de eerste ronde voltooit, is de winnaar van ronde 1. * Ronde 2: De volgende uitdaging is om elk element gerelateerd aan informatica te onthouden of er voorbeelden van te bedenken. De eerste die alle 9 elementen voltooit, wint ronde 2. * Optioneel: Voeg voor een leuk gamificatie-element een bel toe en vraag de groepen om de bel te luiden en zo snel mogelijk te finishen!   **Resultaat** : De leerlingen op een leuke en collaboratieve manier eraan herinneren wat ze in Unit 2.1 hebben geleerd. |
| 2. Authentiek leren identificeren in casestudies Round Robin (50 min) Dia's 7-13:   * Vraag de leerlingen om in groepjes van 3 of 4 te gaan zitten. Deel kopieën uit van de 5 geselecteerde lesvoorbeelden die in WP2 zijn ontwikkeld. ( [LINK](https://drive.google.com/drive/folders/1hhmi8kcD66GzQqc4i-4liHb9UmIEysFZ?usp=sharing) ) * In groepjes lezen de leerlingen de lesplannen en identificeren ze de authentieke leerelementen die erin voorkomen. Gebruik de discussievragen op dia's 8-12. * De groepen besteden 7-8 minuten aan elke casestudy en wisselen daarna van onderwerp. * Gebruik als grote groep de opdrachten op dia 13 om de activiteit te herhalen.   **Resultaat** : Betrek de leerlingen bij het identificeren van authentieke leerelementen in het ontwerp van lesplannen. |
| 3. Een authentieke leeractiviteit over informatica schrijven (30 min) Dia 14:   * Vraag de deelnemers om het algemene onderwerp te delen waarvoor ze een lesplan willen schrijven. Leerlingen kunnen individueel werken of in groepjes werken op basis van hun gedeelde onderwerp. Leerlingen die niet voorbereid zijn met een onderwerp waarvoor ze een lesplan willen schrijven, kunnen een groepje vormen en een onderwerp kiezen dat ze als groep willen verkennen (maximaal 3 per groep om een goede communicatie en samenwerking te garanderen). Deelnemers kunnen de lesplansjabloon van het TINKER-project gebruiken. * Vraag de groepen om de volgende verplichte elementen van authentiek leren te bedenken voor hun informaticalesplanactiviteit: * Authentieke context * Authentieke taak * Het lesplan moet daarnaast minimaal 3 andere elementen uit het authentieke leermodel bevatten.   **Resultaat**: Een praktische oefening waarbij leerlingen de kennis die ze hebben opgedaan tijdens authentiek leren, kunnen toepassen in hun eigen lesplannen over informaticaonderwijs. |
| 4. Herhaling en reflectie (5 min)  * Begeleid de leerlingen door de reflectievragen op dia 15. Als er tijd is, kun je de leerlingen betrekken bij een discussie met de hele groep.   **Resultaat:** De leerlingen reflecteren op de activiteiten en het materiaal van de eenheid en herhalen wat ze hebben geleerd. |
| Onderzoek | De eenheidsbeoordeling vindt plaats binnen Activiteit 4. |

|  |  |
| --- | --- |
| BELANGRIJKSTE LESSEN | |
| Reflectie en conclusie | Tijdens Activiteit 4: Terugkijken en reflecteren, reflecteren de leerlingen op wat ze tijdens deze eenheid hebben geleerd. |
| Huiswerk/Extra taken | / |