

## Module 6 Eenheid 1

## Sjabloon lesontwerp

|  |  |
| --- | --- |
| **Leerscenario Informatie** | |
| **Titel** | Geef een **korte titel** (maximaal 50 tekens) die de focus van de leeractiviteit weergeeft. |
| **Leeftijdsniveau** | Geef aan voor **welk niveau** de activiteit bedoeld is. |
| **Duur** | Geef de geschatte **duur** van de activiteit aan, bv. 45 minuten. |
| **Informatica-onderwerpen** | Geef de **kerngebieden van informatica** aan waarop de activiteit betrekking heeft, gebaseerd op de kaders van TINKER en Informatics4All (bijv. "Algoritmen", "Programmeren", "Simulatie" enz.) |
| **Inhoudelijk domein (Geïntegreerde vakken)** | Geef de **schoolvakken** aan waarin de leeractiviteit kan worden geïntegreerd, volgens uw nationale curriculum (bijv. wiskunde, natuurwetenschappen, technologie, enz.) |
| **Leerdoelen** | **Maak een lijst van 2-4 doelstellingen van het leerscenario**. Begin met een werkwoord. Beschrijf specifiek wat de leerlingen zullen leren door deel te nemen aan het scenario. Gebruik de taxonomie van Bloom om de leerdoelen te schrijven. Het is beter om te focussen op wat de leerlingen moeten kunnen, niet alleen weten.  Bijv. *Na afloop van de activiteit moeten de leerlingen in staat zijn om:*   * Deze methode toepassen ... * Dit met dat kunnen vergelijken ... * Voorbeelden geven over dat ... |
| **Scenario Beschrijving** | |
| **Setting** | **Stel het scenario op door een verhaal te creëren.** Het scenario moet altijd gekoppeld zijn aan minstens één leerdoel, **gericht op levensechte kwesties** waarmee leerkrachten in hun werkpraktijk te maken kunnen krijgen.   * Geef wat context voor het verhaal (waar, wie, wat is het probleem)   + Verwijs rechtstreeks naar de leerkracht (2e persoon enkelvoud, jij).   + De setting moet de leerkracht altijd vragen "Wat moet je doen?" om aan te geven dat ze handelen. |
| **(Digitale) hulpmiddelen** | Maak een lijst van alle instructiematerialen en hulpmiddelen die nodig zijn voor de les. Wees specifiek en vermeld zowel fysieke voorwerpen als digitale hulpmiddelen. |
| **Activiteit** | * Bereid minstens één activiteit voor van **20-45 minuten:** * Voorzie de leerkrachten van de **specifieke stappen** die nodig zijn en **benadruk de processen die ze moeten volgen** om deze lesactiviteit met succes te implementeren. * De stappen van de activiteit moeten altijd afgestemd zijn op **de leerdoelen** van het scenario **(er moet minstens één leerdoel aan bod komen)**. * Beperk u tot de **informatie die u moet weten** (informatie die de leerkrachten nodig hebben om de les uit te voeren). * Neem zowel plugged als unplugged activiteiten op:   + **Plugged activiteiten:** Deze omvatten het gebruik van digitale technologieën, zoals Bee Bot, Lego WeDo 2.0, Minecraft of andere relevante tools.   + **Unplugged activiteiten:** Bevatten spelletjes, uitdagingen, verhalen, kinesthetische betrokkenheid en kunst als kerncomponenten om het leren te vergemakkelijken zonder het gebruik van technologie. * Maak **korte zinnen en alinea's** die leesbaar zijn zonder gedoe. * Gebruik geen **academisch schrift.** |
| **Leraren**  **en leerlingenrollen** | Bepaal de rollen van zowel docenten als leerlingen tijdens de activiteit. Geef aan hoe docenten leerlingen begeleiden en ondersteunen en welke verantwoordelijkheden leerlingen hebben. Bijvoorbeeld:   * Docenten: "Faciliteren discussies en bieden ondersteuning tijdens activiteiten." * Studenten: "Deelnemen aan groepswerk en bevindingen presenteren." |
| **Evaluatie/ Beoordeling** | Beschrijf hoe je **het leren van de leerlingen** tijdens de activiteit **gaat beoordelen**. Dit kan op verschillende manieren, zoals observaties van deelname en samenwerking, quizzen, presentaties of rubrics die specifieke criteria beoordelen. |