



Laten we een stad bouwen

Unit 5, les 5.3.



Dit werk wordt gepubliceerd onder de verantwoordelijkheid van het TINKER Project Consortium. De hierin geuite meningen en argumenten weerspiegelen niet noodzakelijkerwijs de officiële standpunten van de Europese Commissie.

**Vermeld deze publicatie als volgt:**

TINKER-project ( 2025 ). Eenheid 3, les 5.3 - Scenario A – Laten we een stad bouwen.

**Deze publicatie valt onder *de Creative Commons Naamsvermelding-NietCommercieel-GeenAfgeleideWerken 4.0 Internationaal-* licentie (** [**CC BY-NC-ND 4.0**](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) **).**



Gefinancierd door de Europese Unie. De geuite meningen en standpunten zijn echter uitsluitend die van de auteur(s) en weerspiegelen niet noodzakelijkerwijs die van de Europese Unie of het Europees Uitvoerend Agentschap voor Onderwijs en Cultuur (EACEA). Noch de Europese Unie, noch de subsidieverlenende instantie kunnen hiervoor verantwoordelijk worden gehouden. Projectnummer: 101132887



**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**  **

**Scenario A – “Laten we een stad bouwen”**

informaticales in groep 7 (leerlingen van 13 jaar) introduceerde meneer Smith een project met de titel **"Laten we een stad bouwen" .** Zijn doel was om het leren interactiever te maken door gebruik te maken van een **online stadssimulatietool –** specifiek **SimCity EDU** – om leerlingen te leren over stedenbouw, logisch denken en het gebruik van informatica bij het oplossen van problemen uit het echte leven.

**Projectopstelling :​**

Dhr. Smith gaf een korte demonstratie van hoe je SimCity EDU opent en gebruikt. Hij legde uit dat leerlingen in groepjes van 4-5 in drie lessen een digitale stad zouden bouwen. De enige instructies die werden gegeven waren:

***Probeer je stad duurzaam en efficiënt te maken. Stuur een screenshot van je voltooide stad en een korte alinea waarin je uitlegt wat je hebt gedaan.***

De groepssamenstelling was willekeurig en de rollen waren niet gedefinieerd. Studenten kregen geen begeleiding bij het samenwerken of reflecteren op hun keuzes. Er werd niet gesproken over **actuele stedelijke vraagstukken** , geen lokale context en geen aansluiting bij de leerdoelen.

**De leeromgeving :​​**

Zodra de studenten in de simulatie zaten, splitste de klas zich snel op in twee dynamieken:

* Een aantal zelfverzekerde studenten **namen** de bouwtaken op zich en namen snel beslissingen.
* In sommige groepen wilden jongens de bouwtaken doen en vroegen meisjes om zich bezig te houden met het mooier maken van de stad
* Anderen – vooral stillere leerlingen, leerlingen met lagere digitale vaardigheden – waren passieve toeschouwers.

De tool werd een competitief spel in plaats van een leerzame ervaring. Groepen begonnen te vergelijken wie de grootste stadsbevolking of de meeste wegen kon bouwen .

Meneer Smith checkte zelden in bij groepen. Er waren geen informatieve controlepunten, geen begeleidende vragen en geen ondersteuning voor degenen die dat nodig hadden.

**Beoordeling en resultaat :**

Aan het eind van het project leverde elke groep het volgende in:

* Een **screenshot** van hun digitale stad
* Een **korte alinea** waarin wordt beschreven wat ze hebben gebouwd

Er was geen beoordelingscriteria , geen medestudent- of zelfreflectie, en geen mogelijkheid om hun keuzes te presenteren of te bespreken.   
Dhr. Smith gaf minimale schriftelijke feedback – voornamelijk vinkjes .

Toen een student werd gevraagd wat hij of zij van de activiteit had geleerd, antwoordde hij of zij:

*"We deden gewoon wat we wilden. Het was leuk, maar ik weet niet meer precies waar het over ging."*

**Resultaten en impact :**

* **De betrokkenheid was wisselend** . Sommige studenten waren erg actief, terwijl anderen stil zaten of helemaal niet betrokken waren.
* **Meisjes in twee groepen** gaven aan dat hun ideeën werden genegeerd .
* **Studenten koppelden de taak niet aan leerdoelen** . Slechts weinigen noemden duurzaamheid, planning of datagedreven beslissingen.
* **geen sprake van reflectie** . Studenten zagen het als een spel, niet als een leeropdracht.
* **geen ontwikkeling van vaardigheden** op het gebied van probleemoplossing, samenwerking of reflectie waargenomen.

De heer Smith merkte op dat de klas ‘druk en doelgericht’ was en verklaarde:

*"Ik had gehoopt dat het gewoon boeiender zou zijn dan een werkblad."*

**#1 Reflectieve activiteit: Analyseer het scenario en vul de tabel in**

**Uitdagingen:** noem minimaal 4 gemiste kansen of uitdagingen die het leren, de inclusie of de authentieke betrokkenheid van studenten beperkten.

**Waarom dit belangrijk is:** Leg uit waarom deze uitdaging/gemiste kans belangrijk is.

**TINKER-principe:** Koppel elk probleem aan een principe van authentiek leren of genderinclusief lesgeven uit het TINKER-raamwerk.

**Suggesties:**

* Wat had de docent anders kunnen doen om dit project effectiever en inclusiever te maken?
* Stel minstens 3 strategieën voor die deze les zouden versterken met behulp van het TINKER-kader (bijv. verbinding met de echte wereld, de stem van de student, ondersteuning, feedbackhulpmiddelen).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Uitdaging** | **Waarom het belangrijk is** | **TINKER-principe** | **Suggestie** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**#2 Reflectieve activiteit:**

Als jij meneer Smith was, hoe had jij dan kunnen meten of de leerlingen betrokken waren bij deze taak?

* Waar zou je tijdens de activiteit op letten of naar luisteren?
* Welk eenvoudig hulpmiddel of strategie kun je gebruiken om feedback en bewijs te verzamelen?