

**TRAINING LESPLAN**

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



|  |  |
| --- | --- |
| ALGEMENE INFORMATIE | |
| Module | ***Module 6: Leer- en beoordelingsontwerp voor klassen in de onderbouw van het voortgezet onderwijs op basis van het TINKER-raamwerk*** |
| Eenheid | *6.2: Het ontwerpen van beoordelingsactiviteiten die aansluiten bij het TINKER-raamwerk* |
| Doelgroep | Leraren/trainers in het hoger basisonderwijs/onderbouw voortgezet onderwijs |
| Duur | 60 minuten (inclusief persoonlijke studietijd) |
| Vereisten | Begrippen gerelateerd aan authentiek en inclusief leren |
| ECTS | 0,04 |

|  |  |
| --- | --- |
| LEERRESULTATEN | |
| 1 | **Identificeer formatieve en summatieve beoordelingsstrategieën:** Begrijp de rol van formatieve en summatieve beoordelingen in informaticaonderwijs. |
| 2 | **Ontwerp een formatieve beoordelingstool voor informaticacompetenties:** ontwikkel een beoordelingstool met minimaal twee praktische taken en één reflectievraag die aansluiten bij het TINKER-raamwerk. |
| 3 | **Implementeer praktische hulpmiddelen voor het meten van informaticavaardigheden:** gebruik codeeruitdagingen of probleemoplossende activiteiten om informaticavaardigheden zoals algoritmisch denken te beoordelen. |
| 4 | **Geef directe en constructieve feedback:** ontwikkel strategieën om realtime feedback te geven en zo de leerresultaten te verbeteren. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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 | * PowerPoint-dia's * Uitdeelbladen met sjablonen voor het ontwerpen van formatieve beoordelingen - [link](https://drive.google.com/drive/folders/1amdTg7H03vhSHD2CX7zsgMVhSPxUL4Du?usp=drive_link) * TINKER Framework-richtlijnen ( [TINKER-project](https://tinker-project.eu/) ) * Online hulpmiddelen (bijvoorbeeld Google Forms, Kahoot of Scratch) |
| Aanvullende bronnen | * Artikelen over formatieve beoordelingsstrategieën voor docenten - [link](https://drive.google.com/drive/folders/1amdTg7H03vhSHD2CX7zsgMVhSPxUL4Du?usp=drive_link) |

|  |  |
| --- | --- |
| EENHEID INHOUD | |
| Invoering | Toetsing speelt een cruciale rol in het informaticaonderwijs en bepaalt zowel het onderwijsproces als de leerresultaten van leerlingen. Om de impact ervan te begrijpen, gaan we in deze les het volgende doen:   * Geef een overzicht van formatieve en summatieve beoordelingen en hun belang voor informaticaonderwijs. * Leg de link tussen het onderwerp en eerdere kennis door te bespreken hoe beoordelingen leerresultaten beïnvloeden. * Benadruk de rol van het TINKER-raamwerk bij het ontwerpen van inclusieve en praktische beoordelingen. |
| Activiteiten | 1. Inleiding (10 minuten)  * **Dia's:** Gebruik dia's 5-7 uit de meegeleverde presentatie. |
| 2. Analyse van voorbeelden van formatieve evaluatie (15 minuten)  * **Dia's:** Gebruik dia's 8-10 uit de meegeleverde presentatie. * **Stap voor stap:**   1. **Groepsdiscussie (5 minuten):** presenteer twee voorbeelden van formatieve beoordelingen   2. **Samenwerkende analyse (7 minuten):** Bepaal in werkgroepen welke TINKER-principes in de voorbeelden worden toegepast.   3. **Resultaten delen (3 minuten):** Elke groep benadrukt bij elke beoordeling één sterk punt en één verbeterpunt. |
| 3. Een formatieve beoordeling ontwerpen ( 25 minuten)  * **Dia's:** Raadpleeg dia's 11-14 voor het beoordelingsontwerpsjabloon. * **Stap voor stap:**   + **Overzicht van sjabloon (5 minuten):** Leg de onderdelen van een TINKER-gerichte formatieve beoordeling uit.   + **Groepswerk (15 minuten):** Elke groep ontwerpt een formatief beoordelingsinstrument dat het volgende omvat:     - **Twee praktische taken:** bijvoorbeeld,       * **Taak 1:** De weg wijzen: begeleid een vriend als een robot .       * **Taak 2:** Schattenjacht: Volg de stapsgewijze instructies om een verborgen voorwerp te vinden.     - **Eén reflectievraag:** "Wat was het meest uitdagende onderdeel van deze activiteit, en hoe heb je dit opgelost?"   + **Wandeling door de galerie (5 minuten):** Groepen plaatsen hun beoordelingen op een gedeeld digitaal bord voor collegiale beoordeling. |
| 4. Implementeren en feedback geven (10 minuten )  * **Dia's:** Gebruik dia's 15-21 voor feedbackstrategieën. * **Stap voor stap:**   1. **Presentatie van de feedbackstrategieën (3')** : Presenteer de feedbackstrategieën.   2. **Praktijk (2 minuten):** In tweetallen neemt de ene docent de beoordeling af en de andere vult deze in.   3. **Feedbackoefening (5 minuten):** Geef onmiddellijke, constructieve feedback met behulp van het TINKER-feedbackmodel (Specifiek, Tijdig, Actiegericht, Respectvol – STAR). |
| Onderzoek | * Verzamel de ontworpen formatieve beoordelingen en geef feedback. * Draag bij aan het medestudent-beoordelingsproces binnen de discussie suggesties van de module. |

|  |  |
| --- | --- |
| BELANGRIJKSTE LESSEN | |
| Reflectie en conclusie | * **Samenvatting:** Herhaal de belangrijkste concepten (formatieve versus summatieve beoordelingen) en hun afstemming op de TINKER-principes. * **Reflectievragen:**  1. Wat is de waarde van formatieve beoordelingen in het informaticaonderwijs? 2. Hoe kan feedback leerresultaten verbeteren? 3. Welk TINKER-principe vond je het lastigst toe te passen in jouw ontwerp? |
| Huiswerk/Extra taken | * **Verfijn het ontworpen beoordelingsinstrument:** herzie de formatieve beoordeling op basis van feedback van collega's en dien deze in bij de cursusrepository. * **Verder lezen:** Bekijk casestudies op de website van het TINKER Project voor extra inspiratie. |