Module 8: Unit 8.2

# Activiteit 2: Informatica-scenario's ontwerpen en evalueren met reanimatie

## Hand-out 1: Sjabloon voor het schrijven van scenario's (15 minuten)

**Instructies:** Schrijf een **kort leerscenario** voor uw klas.

Neem de volgende elementen op:

* Informatica-onderwerp of -concept
* Praktijkcontext of probleem
* Wat leerlingen gaan doen (taken/rollen)
* Hoe de activiteit inclusiviteit en samenwerking waarborgt

|  |  |
| --- | --- |
| **Informatie over het leerscenario** | |
| **Titel** |  |
| **Leerdoel**  Schrijf **1 doel** van het leerscenario op. Begin met een werkwoord. Beschrijf specifiek wat de leerlingen zullen leren door deel te nemen aan de scenario-activiteit. |  |
| **Beschrijving van het scenario** | |
| **Setting**  Geef wat context voor het verhaal (waar, wie, wat is het probleem) |  |
| **(Digitale) hulpmiddelen**  Maak een lijst van alle instructiematerialen en hulpmiddelen (online en offline) die nodig zijn voor de les (bijv. boeken, handleidingen, enz.). |  |
| **Activiteit**   * Bereid een korte activiteit voor die maximaal 10 minuten duurt. * Zorg ervoor dat de stappen van de activiteit aansluiten bij de leerdoelstelling van het scenario. * Neem zowel 'plugged' activiteiten (waarbij gebruik wordt gemaakt van digitale technologieën) als 'unplugged' activiteiten (die het leren bevorderen door middel van spelletjes, uitdagingen, verhalen en kinesthetische betrokkenheid zonder gebruik van technologie) op in het scenario. |  |
| **Evaluatie/beoordeling**  Beschrijf hoe u het leren van de leerlingen tijdens de activiteit gaat beoordelen. |  |

# Hand-out 2: CPR Peer Review (beoordeling 1–3)

Gebruik deze rubriek om het scenario van je medestudent te beoordelen (10 minuten).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Principe | 1 = Beperkt | 2 = Voldoende | 3 = Sterk | Opmerking |
| Het scenario is gebaseerd op een echte context of een echt probleem. | ⬜ | ⬜ | ⬜ |  |
| De activiteit ondersteunt de ontwikkeling van een informatica-concept of -vaardigheid. | ⬜ | ⬜ | ⬜ |  |
| De taak stelt leerlingen in staat om beslissingen te nemen of rollen op zich te nemen (leerlingautonomie). | ⬜ | ⬜ | ⬜ |  |
| Het scenario biedt mogelijkheden voor samenwerking of groepswerk. | ⬜ | ⬜ | ⬜ |  |
| De activiteit is inclusief – alle leerlingen kunnen op een zinvolle manier deelnemen (bijv. geen stereotypen, toegankelijk ontwerp). | ⬜ | ⬜ | ⬜ |  |

Algemene suggestie voor verbetering:

|  |
| --- |
|  |